SPRAWDZAMY (PRAWIE) OSTATECZNĄ WERSJĘ

PRO EVOLUTION SOCCER 6

NASTĘPCA SHENMUE?

YAKUZA

CAPCOM I ZOMBIAKI

DEAD RISING

CORAZ LEPSZA

FIFA 07

PLAYSTATION 2 · XBOX · XBOX 360 · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE

NEO PLUS

PAŹDZIERNIK 2006 (10/2006)
nr 92 . cena: 8.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Haze, Dead Or Alive Xtreme 2, Tingle RPG, GTA Vice City Stories, Killzone: Liberation, Destroy All Humans 2 i inne

RECENZJE: Rule of Rose, Spy Hunter: Nowhere to Run, Ninety Nine Nights, Evolution GT, Reservoir Dogs, Test Drive Unlimited, Disgaea 2, NHL 07, Devil May Cry 3 Special Edition i inne

NEON: Sylwetka Mistrza: Tetsuya Mizuguchi, PES Party: relacja z finału Mistrzostw Polski, Gangsta's Paradise: Sekrety Liberty City Stories, Retro: Amiga 500 i inne

PLAYSTATION 3 NA TOKIO GAME SHOW

METAL GEAR SOLID

MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS, MGS PORTABLE OPS, MGS DIGITAL GRAPHIC NOVEL

Independent Press
9 771505 820004 10
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

XO6 BARCELONA

Pierwsza relacja z konferencji Microsoftu

RESISTANCE: FALL OF MAN

Wojna z obcą rasą na PlayStation 3

NINTENDO WII

Znamy już cenę i szczegóły europejskiej premiery

Preordery na Wii

www.ultima.pl

ULTIMA
Świat Elektronicznej Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU
tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 9.00 - 19.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln
Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

Copyright by Eidos Interactive (Just Cause)

PLAYSTATION 2

ACE COMBAT: Belkan War ... 179
BASS MASTER FISHING + wędka ... 189
BLACK ... 179
BURNOUT REVENGE ... 179
CALL OF DUTY 2 ... 229
DESTROY ALL HUMANS 2 ... 179
DRAGON QUEST Journey ... 169
DRIVER: Parallel Lines ... 159
EPOKA LODOWCOWA 2: Owilż ... 159
FIFA 2007 ... 179
FIFA Mistrzostwa Świata 2006 ... 159
FIFA STREET 2 ... 159
FIGHT NIGHT: Round 3 ... 179
FLATOUT 2 ... 159
FORBIDDEN SIREN 2 ... 199
FORMULA ONE 2006 ... 189
FULL SPECTRUM WARRIOR Ten Hammers ... 169
GAMETRAK: Darkwind ... 349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf ... 349
GAUNTLET Seven Sorrows ... 149
GODFATHER (PL) ... 169
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL) ... 179
HITMAN Blood Money ... 149
JUST CAUSE ... 159
KINGDOM HEARTS II ... 199
LEGEND OF SPYRO: New Beginning ... 179
LEGO STAR WARS II Original Trilogy ... 179
LMA MANAGER 2007 ... 159
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence ... 179
MICRO MACHINES V4 ... 159
NBA LIVE 07 ... 179
NHL 07 ... 179
PRO EVOLUTION SOCCER 6 ... 179
SHADOW OF COLLOSSUS ... 189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga ... 159
SIMS 2: Zwierzaki ... 179
SINGSTAR ROCKS ... 149
SKOK PRZEZ PŁOT ... 159
SOCOM 3 ... 199
SPY HUNTER: Nowhere to Run ... 159
SSX ON TOUR ... 179
STAR WARS: Battlefront 2 ... 229
SUIKODEN V ... 159
TIGER WOODS 07 ... 179
TOCA RACE DRIVER 3 ... 149
TOURIST TROPHY ... 199
TRUE CRIME New York City ... 229
WILD ARMS 4 ... 159
YAKUZA ... 179

Platinum PS2:

007: Everything or Nothing ... 77
007: From Russioa with Love ... 77
BATTLEFIELD 2 ... 77
BATTLESTAR GALACTICA ... 29
BOMBERMAN Hardball ... 59,90
BURNOUT 3 Takedown ... 77
CALL OF DUTY Finest Hour ... 69,90
COLD WINTER ... 39,90
CRAZY FROG RACER ... 129
DA VINCI CODE ... 119
DEVIL MAY CRY 3 ... 99
ENTHUSIA Professional Racing ... 49,90
EVERYBODY'S GOLF ... 69
EYE TOY Antigrav ... 69
EYE TOY Kinetic ... 59
FIFA 2005 ... 77
FIFA STREET ... 77
FINAL FANTASY X ... 77
FINAL FANTASY X-2 ... 77
FORMULA ONE 2005 ... 77
GOD OF WAR ... 77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent ... 77
GRAN TURISMO 4 ... 77
GTA: San Andreas ... 99
GTA: Liberty City Stories ... 119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL ... 77
HEADHINTER Redemtion ... 39,90
HERCULES Battle with the Gods ... 77
JAK 3 ... 49,90
JAK X Combat Racing ... 77
KILLZONE ... 59,90
KING KONG PL ... 49,90
LEADERBOARD GOLF ... 77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King ... 77
MEDAL of HONOR: Frontline ... 77
MEDAL of HONOR: Rising Sun ... 69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie ... 77
MORTAL KOMBAT Deception ... 77
MOTO GP 4 ... 77
NFS Most Wanted PL ... 129
NFS: Underground 2 ... 77
ONIMUSHA Dawn of Dreams ... 119
PRO EVOLUTION SOCCER 4 ... 59,90
PRO EVOLUTION SOCCER Management ... 99
PROJECT ZERO 3 ... 139
PSYCHONAUTS ... 79
RATCHET & CLANK ... 77
RATCHET & CLANK 3 ... 49,90
RATCHET Gladiator ... 77
RESIDEN EVIL: Outbreak ... 69
RICHARD BURNS RALLY ... 77
RTL SKI JUMPING 2006 ... 99
SIMS Poza Domem ... 77
SIMS 2 ... 77
SLY 3 ... 99
SMACKDOWN vs RAW 2006 ... 129
SOCOM II ... 59,90
SOUL CALIBUR 3 ... 77
SPARTAN TOTAL WARRIOR ... 59
SPLINTER CELL Chaos Theory ... 49,90
SPY FICTION ... 39,90
SSX 3 ... 77
SUIKODEN IV ... 69
SUIKODEN TACTICS ... 119
SUPER DRAGONBALL Z ... 119
SUPER MONKEY BALL DELUXE ... 59,90
SWORD OF ETHERIA ... 99
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3 ... 77
TOCA RACE DRIVER 2 ... 49,90
TOMB RAIDER Legend ... 99
TRUE CRIME ... 77
URBZ: Sims in the City ... 77
Urodzinowe Przygody KUBUSIA PUCHATKA ... 59,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL ... 77
WRC RALLY Evolved ... 59,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It ... 69,90
X-MEN Legends II ... 119

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny ... tel., www
Action Replay Max 2 ... 129
Arcade Strick Logic 3 ... 109
Bezprzewodowy przedłużacz do pada ... 59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory) ... 89
Fotel do kierownicy ... 429
Joypad analogowy ... 29,90
Joypad Logitech Precision ... 59
Joypad bezprzewodowy Logitech ... 99
Joypad z Serii Street Fighter (Licencja) ... 134,90
Karabin snajperski 50/60/100 HZ ... 179
Kierownica Bezprzewodowa ... 99
Kierownica Fanatec Speedster Pure ... 179
Kierownica Logitech Driving Force ... 269
Kierownica Logitech Driving Force Pro ... 399
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback ... 179
Link Cable ... 19,90
Mata do tańca BigBen ... 59
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3 399
Mata do tańca Venom - Super Mocna ... 89
Memory Card 8 MB Sony srebrna ... 79
Memory Card 8 MB Sony ... 89
Memory Card 8 MB Sony x2 ... 159
Memory Card 32 MB Datel ... 189
Multitap Slim ... 79
Optyczny kabel ... 29
Piloty DVD ... od 29,90
Pila-kontroler Resident Evil 4 ... 249
Pistolet Logic 3 Laser Blaster ... 89
Przedłużacz do joypada ... 19,90
RGB + AV ... 19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim ... 69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V ... 79

PLAYSTATION PORTABLE

ARMORED CORE: Formula Front ... 99
BRATH OF FIRE 3 ... 199
BURNOUT LEGENDS ... 99
BUST-A-MOVE GHOST ... 99
DAXTER ... 179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover ... 169
DRAGONBALL Z Shin Budokai ... 169
EVERYBODY'S GOLF ... 99
FIFA 07 ... 169
FIFA STREET 2 ... 169
FIFA WORLD CUP 2006 ... 169
FINAL NIGHT: Round 3 ... 129
FIRED UP ... 119
FORMULA ONE 2006 ... 179
GODFATHER ... 169
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC ... 119
GRIPSHIFT ... 69
GTA Liberty City ... 199
HARRY POTTER i Czara Ognia ... 99
KAO CHALLENGERS ... 139
KEY OF HEAVEN ... 179
KOLOOMN ... 99
LEGEND OF HEROES II ... 199
LEGO STAR WARS II Original Trilogy ... 159
LEMMINGS ... 179
LOCOROCO ... 179
LORD OF THE RINGS: Tactics ... 139
ME & MY KATAMARI ... 169
METAL GEAR SOLID Acid 2 ... 199
METAL GEAR SOLID Digital Graphic Novel ... 99
MICROMACHINES V4 ... 139
MONSTER HUNTER Freedom ... 179
NBA LIVE 2006 ... 99
NEED FOR SPEED Most Wanted ... 169
NEED FOR SPEED Underground Rivals ... 99
PACMAN WORLD 3 ... 169
PURSUIT FORCE ... 99
SIMS 2 ... 169
SMACKDOWN vs RAW 2006 ... 149
SPIDER MAN 2 ... 99
SPLINTER CELL Essentials ... 99
TALKMAN + mikrofon ... 179
TEKKEN Dark Ressurection ... 179
TENCHU: Time of the Assasins ... 199
TIGER WOODS 2006 ... 99
TIGER WOODS 2007 ... 169
TOMB RAIDER Legend ... 179
TONY HAWK's UNDERGROUND REMIX ... 99
ULTIMATE GHOST & GOBLINS ... 159
UNTOUCH LEGENDS 2 ... 169
VALKYRIE PROFILE ... 199
VIRTUA TENNIS ... 99
WIPEOUT PURE ... 99
WRC ... 99
XMEN LEGENDS II Rise of the Apocalypse ... 119

Sprzęt:

PSP Base Pack ... 777
Bateria + ładowarka ... 65
Etui ekskluzywne BigBen ... 44,90
Etui na gry i karty ... 29,90
Futeral Logitech PlayGear Street ... 89
Głośniki Logitech Playgear Amp ... 189
Kabel USB ... 24,90
Ładowarka słoneczna ... 159
Ładowarka samochodowa ... 39
Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk ... 99
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk ... 179
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk ... 339
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk ... 549
Ochraniacz na ekran ... 19,90
Ochraniacz na ekran + ściereczka ... 44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech ... 35
PlayGear Pocket Logitech ... 65
PlayGear Collection Logitech ... 149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!) ... 39,90
Skórzane etui BigBen ... 64,90
Sluchawki Logitech PlayGear Stealth ... 59
Walizka aluminiowa BigBen ... 69
WiFi Max ... 149
Zasilacz/ładowarka ... 49
Zestaw czyszczący dyski UMD ... 34,90
Zestaw Essential Pack ... 29,90
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran) ... 49

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike ... 179
ANIMAL CROSSING ... 159
BIG BRAIN ACADEMY ... 139
BLACK BASS FISHING ... 129
BOMBERMAN DS ... 109
BURNOUT LEGENDS ... 99
DRAGONBALL Z Supersonic Warriots ... 139
ELEKTROPLANKTON ... 179
FIFA 06 ... 99
FIFA WORLD CUP 2006 ... 99
HARRY POTTER i Czara Ognia ... 99
LEGO STAR WARS II Original Trilogy ... 179
MARIO & LUIGI ... 179
MARIO KART ... 179
METEOS ... 179
MR DRILLER ... 179
NEED FOR SPEED Most Wanted ... 99
NEED FOR SPEED Underground 2 ... 129
NEW SUPER MARIO BROTHERS ... 169
NINTENDOGS ... 159
PHOENIX WRIGHT ... 179
RAYMAN ... 99
RESIDENT EVIL Deadly Silence ... 169
SETTLERS ... tel./www
SIMS 2 ... 139
SPACE INVADERS REVOLUTION ... 69
SUPER MARIO 64 ... 159
TRAUMA CENTRER ... 189
TRUE SWING GOLF ... 69
VIEWTIFUL JOE: Double Trouble ... 129
WARIO WARE TOUCHED ... 179
X-MEN The Official Game ... 119

Akcesoria:

Konsola Nintendo Dual Screen ... 449
Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała ... 629
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna ... 629
Osłonki na ekran DS i DS Lite ... 29,90
Pokrowce do DS Lite ... tel./www
Pudelka na gry ... 29,90
Walizka aluminiowa ... 69
WiFi Max ... 149
Zasilacz ... 29
Zestawy do DS Lite ... 39,90
inne ... tel./www

XBOX 360

BURNOUT REVENGE ... 169
CHROMEHOUNDS ... 229
DEAD OR ALIVE 4 ... 199
DEAD RISING ... 259
FIFA WORLD CUP 2006 ... 219
FIGHT NIGHT ROUND 3 ... 259
FINAL FANTASY XI ... 179
GODFATHER ... 249
GUN ... 159
HITMAN Boold Money ... 229
JUST CAUSE ... 249
KAMEO ... 199
LEGO STAR WARS II Original Trilogy ... 229
LOTR: Battle of Middle Earth 2 ... 249
MOTO GP 06 ... 279
NBA 2K6 ... 229
NBA LIVE 07 ... 249
NINETY-NINE NIGHTS ... tel./www
PREY ... 229
PROJECT GOTHAM RACING 3 ... 199
RUMBLE ROSES ... 249
SAINT'S ROW ... 279
TABLE TENNIS ... 189
TEST DRIVE Unlimited ... 229
TOMB RAIDER LEGEND ... 169
TOP SPIN 2 ... 229

Akcesoria:

Xbox 360 Premium Pack ... 1790
Xbox 360 Core Pack ... 1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace ... 99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy ... 269
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy ... 199
Joypad Xbox 360 Microsoft ... 169
Kabel AV-S Video Logic 3 ... 69
Kabel Component AV Logic ... 69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3 ... 79
Kabel VGA Logic3 ... 79
Karta pamieci 64MB Microsoft ... 169
Pilot DVD Microsoft ... 149

więcej ... tel./www

www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.u

Teraz pracujemy w nowych godzinach: 9⁰⁰-19⁰⁰

Copyright by Square Enix
(Kingdom Hearts II)

PlayStation.2

PlayStation.2 199 zł

PlayStation.2 179 zł

PlayStation.2 179 zł

PlayStation.2 179 zł

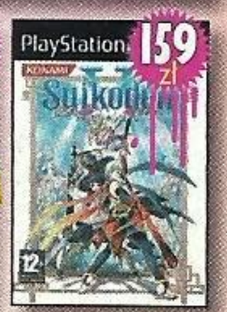
PlayStation 179 zł

PlayStation 179 zł

PlayStation 179 zł

PlayStation 77 zł super cena

PlayStation 159 zł



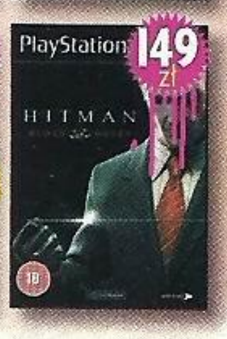
PlayStation 99 zł super cena

PlayStation 99 zł

PlayStation 119 zł super cena

PlayStation 99 zł super cena

PlayStation 149 zł

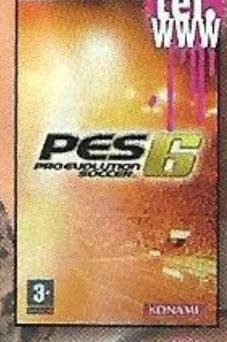


PlayStation.Portable

PSP 179 zł

Copyright by SCEE
(Tekken Dark Resurrection)

tel. www



169 zł

159 zł

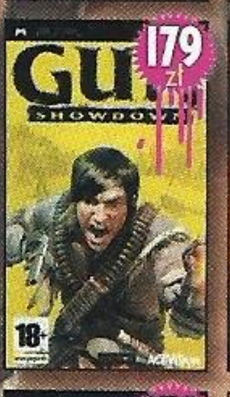
199 zł

199 zł

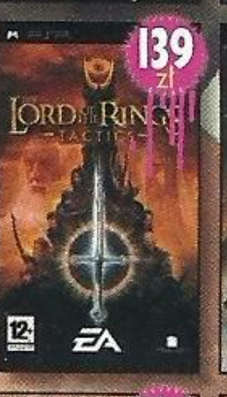
od listopada 2006 r.

159 zł

179 zł



139 zł

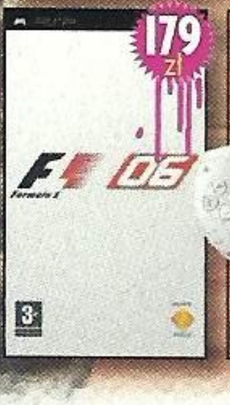


119 zł

149 zł

119 zł

179 zł



799 zł

899 zł

99 zł

Dlaczego my ?

- Pracownicy doskonale znający branże gier
- Szybka i tania wysyłka
- Żadnych podróbek towarów
- Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
- Możliwość składania zamówien przedpremierowych
- Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
- Codziennie aktualizowana strona www

ima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl www.ultima.pl
ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA ULTIMA

PlayStation Portable

www.playstation.pl

16+
www.pegi.info

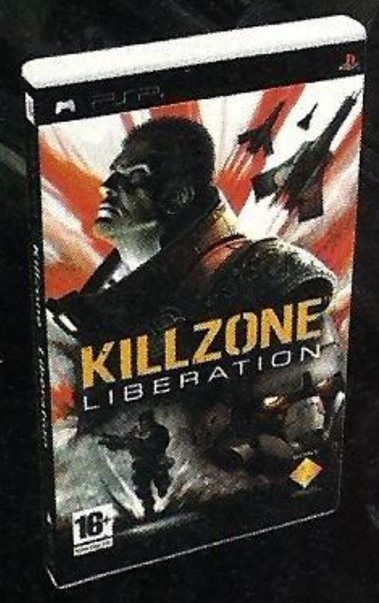
Śmierć ma 1000 twarzy, zło tylko jedną.

PL
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA GRY!

PIERWSZA GRA NA PSP W PEŁNEJ POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

Bitwa została wygrana, ale wojna jest jeszcze daleka od zakończenia. Armia Helghastów gromadzi się pod brutalnym dowództwem generała Armina Metraca. Ważą się losy planety, a przyszłość ludzi spoczywa w Twoich rękach. Czy powstrzymasz zło ostateczne?

PREMIERA: 8 listopad 2006



Killzone™ Liberation ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. Killzone is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation and PSP are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

EUROPA DA SIĘ LUBIĆ?

XBOX 360 w ofensywie, **PS3 opóźnione,** no i jest jeszcze Wii...

Sony znowu wypięło się na Stary Kontynent – premiera PLAYSTATION 3 w Europie została przesunięta na marzec 2007. Dominują głosy rozczarowanych hardcore'owych graczy, którzy ostrzyli sobie zęby na nowego „Plejaka" – warto tymczasem ochłonąć i spokojnie przyjrzeć się temu zjawisku. Jeśli Japonia, ojczyzna i, jakby nie było, największy konsument gier video na świecie, na premierę dostanie sto tysięcy konsol, to ile przypadłoby Europie? Ludzie przepłacaliby za konsolę, oddawali się dla konsoli i w końcu zabijali dla niej, by tylko położyć ręce na nowym joypadzie. A Sony najprawdopodobniej i tak to nie zaszkodzi – warto przypomnieć, że premiera PlayStation Portable, niemal rok po japońskiej, nie przeszkodziła PSP zawojować Europy, która obecnie przoduje w liczbie opchniętych konsol.

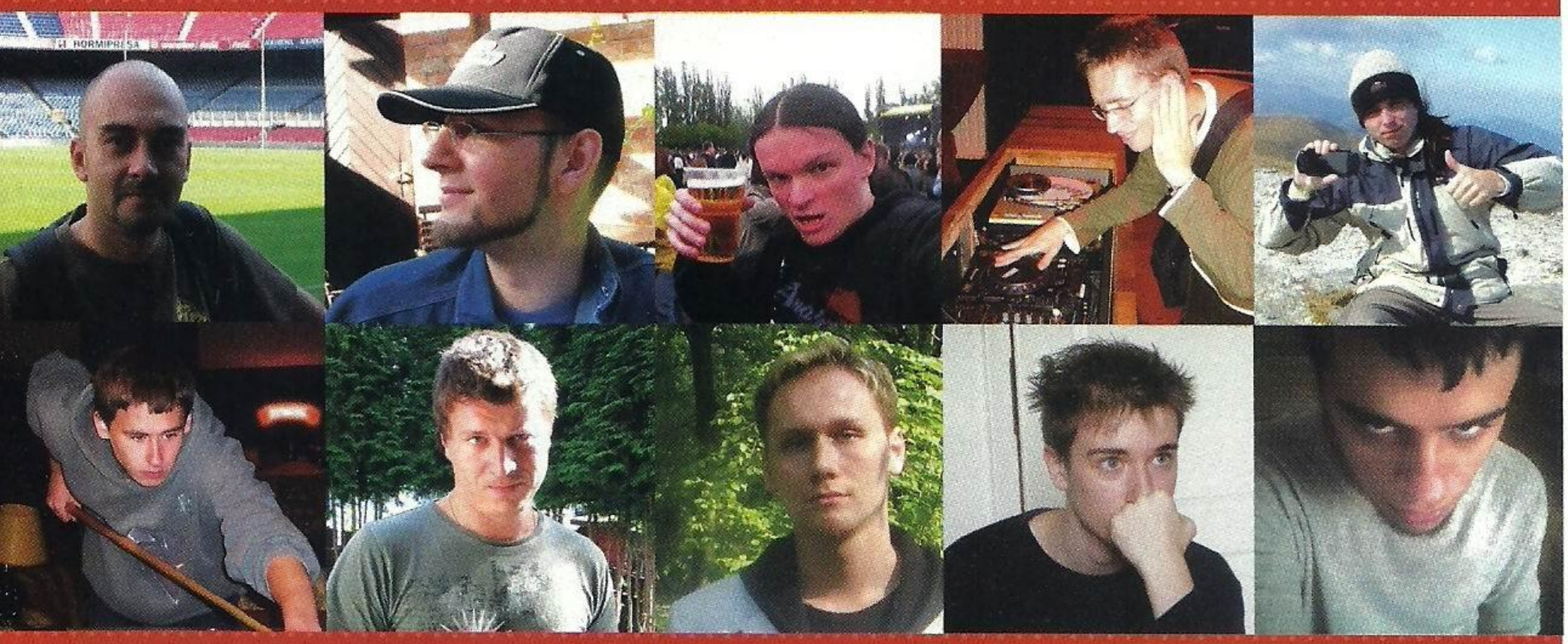
Tymczasem Microsoft wbrew pozorom w Europie nie trzyma się wcale tak mocno, jak mogłoby się wydawać. Milion trzysta tysięcy sprzedanych konsol to wcale nie tak wiele, jak na gigantyczny rynek. Dlatego gigant z Redmond stara się o premierę w kolejnych państwach, w tym Polsce, Czechach, czy choćby Indiach. Te święta mogą być kluczowe dla Xboxa 360 w Europie, a buńczuczne do niedawna plany zainstalowania dziesięciu milionów konsol do końca roku nie są już wcale takie odległe, jak jeszcze miesiąc temu.

Pozostaje, jak zawsze, kwestia Nintendo. Daję głowę, że Ninny skorzystało na informacjach o przesunięciu premiery PS3 w Europie i znikomej liczbie egzemplarzy konsoli dostępnych w pierwszym dniu sprzedaży w Japonii i Ameryce Północnej. Konsola miała być tania, i choć będzie najtańsza ze wszystkich, to czy 249 Euro jest faktycznie taką dobrą ceną? Tym razem nie zaufam Wielkiemu N na słowo; będą musiały przekonać mnie gry.

W październikowym numerze Neo Plus znajdziecie sporą relację z Tokio Game Show, gdzie PLAYSTATION 3 zostało zaprezentowane w grywanej formie przed japońską publicznością, a także z X06 w Barcelonie, dokąd zostaliśmy zaproszeni przez Microsoft Polska. Mamy także masę recenzji i warto zauważyć, że dominującą platformą w tym miesiącu jest Xbox 360. Aha! Zmieniamy od przyszłego numeru logo Neo Plus na bardziej nowoczesne, można powiedzieć – next-genowe.

Do przeczytania w listopadzie – zaręczam, że będzie się działo.

Gulash ■■



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
zmęczony

Pobyt w Barcelonie był naprawdę udany, choć wolnego czasu mieliśmy akurat tyle, by obejrzeć stadion Barcy ulokowany, o dziwo, o pięć minut z buta od naszego hotelu. Zapowiedzi exclusive'ów i możliwość zagrania w nowe gry również przyjąłem z otwartymi ramionami, a szczególnie Gears of War, którego stałem się wyznawcą. Daleki jednak jestem od skreślania Sony, które na TGS pokazało dokładnie to, co chciało: wsparcie i oddanie japońskich developerów dla PS3. A bez nich nie ma mowy o sukcesie w Japonii.

MARCIN SIKORA // Marcellus
kup samochodzik, kup

Nawiązując do mojej poprzedniej wypowiedzi w tym samym miejscu – Sony nie tylko nie ma cojones, ale jest regularnym eunuchem. I to poprzez samookaleczenie. Wiecie o co chodzi: PS3, Europa, marzec 2007... Na dokładkę na TGS Sony nie pokazało nic niezwykłego. Owszem, Resistance jest fachowe, VF5 będzie wymiatać, MGS pewnie też, ale reszta towaru? Pokażcie coś wreszcie, a nie wyjeżdżacie z GT HD bez tras i samochodów, które trzeba będzie sobie dokupić, by w ogóle zagrać... Kurna, zaczynam coraz bardziej lubić MS.

ADAM ZDANOWSKI // Blizzard Beast
X360 juz tu jest

PS3 pojawi się w Europie za pół roku, podczas gdy ja od zeszłego grudnia gram na X360. I kiedy patrzę na różnice między wersjami Just Cause, kiedy gram w Test Drive, gdy ukazują się takie gry, jak Dead Rising i Saints Row, czy słucham o Gears of War, a potem przypominam sobie, iż ktoś tam w Japonii uważa, że u nas nowa generacja zacznie się dopiero, kiedy za pół roku pojawi się Ridge Racer 7, a ja podobnież nie będę posiadał się wówczas z radości, to... Jakoś nie mogę powstrzymać uśmiechu. Politowania.

TOMASZ BYKOWSKI // Matt
bad prophet wannabe

No cóż, bardzo chcę być złym prorokiem, szczerze pragnę zdrowej konkurencji na polu konsol, ale moim zdaniem do wojny next-genów po prostu nie dojdzie. Dlaczego? Bo ludzie i tak kupią PS3 – prościej się nie da... X360 to w obecnej chwili prawdziwa bomba. W kolejce hitów czeka już Halo Wars, Gears of War, Fable 2... Brzmi cudnie, ale choćby PS3 miało na starcie Fantavision 2, choćby crapy poniewierały tą konsolą przez rok od premiery, ludzie i tak je kupią. Bo to PlayStation, bo DMC, bo MGS... Gdzie tu sens?

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
PSP na wysokościach

W tym miesiącu głównie odpoczywałem w górach i wraz z moją piękniejszą połową odkrywałem uroki grania w LocoRoco na wysokości 2 200 metrów. Zdążyłem na szczęście zleźć na TGS... Pomijając MGSy i genialne Lost Planet, najbardziej ucieszyła mnie prezentacja Lost Odyssey – bardzo „fajnalowego" jrpg z charakterystycznymi dla FF dynamicznymi przejściami z przerywników do walki i bohaterem dziwnie kojarzącym mi się z laską z FFXIII. Czuję, że Square niedługo pożałuje, że rozstało się Sakaguchim.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
rozczarowany

Ninendo musi zarabiać, a Wii będzie rentowne już od pierwszego dnia – mniej więcej tak powiedział niejaki Reggie, dobrze wszystkim znany szef marketingu Nintendo of America, podobno prywatnie bardzo sympatyczny jegomość. I dlatego cena musi oscylować wokół tysiąca złotych? To ma być tanio? Zdaję sobie sprawę, że dobrem polskiego konsumenta nikt w Japonii i Ameryce nie będzie specjalnie się przejmował, ale mimo wszystko oczekiwałem niższej ceny tego urządzenia. Ale Wiilotem i tak pomacham.

KRZYSZTOF PAPLIŃSKI // Banan
machina wojenna

Po zagraniu w Gears of War i zarżnięciu piłą łańcuchową kilku Węgrów w team deathmatchu mogę powiedzieć jedno: okazuje się, że całe życie czekałem na grę symulującą partyjkę paintballa rozgrywana przez gości w pancerzach stylizowanych na te z Warhammera 40 000.

Gears of War robi absolutnie genialne wrażenie. Podobnie jak Halo, ta gra zawładnęła moją wyobraźnią odkąd ujrzałem pierwsze screeny i poczytałem jaka ma być. Potrzebuje jej i telewizora HD. Jak najszybciej.

OSKAR NOWAK // Oskar
miesiąc zmian

Wrzesień rozpoczął się od ślubu i wesela, gdzie starałem się godnie wywiązać z obowiązków świadka. Stamtąd błyskawiczna, choć (jak się okazało) tymczasowa przeprowadzka do Wawy na staż w TVP. Następnie powrót i pożegnanie z WP (po 7 latach!) dla Onetu. Na szczęście znalazłem trochę czasu, by zrecenzować dla Was co nieco, a nawet wybrać się do zoo z moim Suoneczkiem (Oleńko, love!). A już za chwilę skonfrontuję kultowe dzieło De Palmy z jego grową adaptacją. Mowa oczywiście o Scarface. O tym za miesiąc.

KRZYSZTOF TYSZKA // Ganon
Bo za suaba Legia była

Występy naszych klubów w pucharach można skwitować powiedzonkiem trenera Łazarka, zwanego Baryłą: przypomina to całowanie w pupę tygrysa – ryzyko duże, przyjemności żadnej. Ryzyko, iż każdy kolejny mecz będzie kompromitacją. Choć, gdy widzę, że Legia legła ze słabiutką (ale nadal za dobrą, aby w pierwszym składzie grał Mila) Austrią Wiedeń, albo obserwuję Lecha dostającego w zad od jakiejś mołdawskiej ekipy, to myślę, że może być tylko lepiej. W końcu trzeba się kiedyś odbić od dna, prawda?

ADAM HAMMUDEH// Dagon
Luterski synek

Jeśli człowiek śpi cztery godziny w ciągu trzech dni, to znaczy, że nie można go traktować poważnie, więc spokojnie możecie otagować moje teksty jako „mocno podejrzane". Nie było chwili, by ktoś czegoś nie chciał na deadline, teksty pisałem już odruchem bezwarunkowym. W ostatnich dniach września mógłbym zaśpiewać wzorem Thoma Yorke „This is fucked up", ale nie zrobiłem tego, a wszystko dzięki panu Sakaguchiemu, który może w końcu wygrzebać jRPG z grobu. Ciągle narzekam na te gry, ale: „Kto się czubi..."

A także: SZYMON MAŚLAK // Flik, MIŁOSZ // Grabarz, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr Max, KUBA GŁUSZKIEWICZ // Brat, PATRYK BUKOWIECKI // qsh

Numer 92 // **październik** 2006
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor, designer: Tomasz Bykowski
Redaktor, internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam Hammudeh, Krzysztof Tyszka
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy, BB-Boy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy.
Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega PT. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„Family Funster stuff, if it's a category, is something we need to do better on" – Peter Moore

So much love: Asik, Oleś & Eryś. Zawsze.

GAME OVER

■ **PS3:** Na pół roku żegnamy PLAYSTATION 3 z Europy. Import z grą może kosztować i tysiąc dolarów, są chętni?
■ **Deadline:** Kiedyś trzeba skończyć numer i podpisać go do druku. Zawsze za wcześnie.
■ **PS2:** Just Cause, Virtua Pro Football, Reservoir Dogs, Spy Hunter... czyżby początek agonii?

PRESS START

■ **X06:** Po co komu E3, skoro można w kameralnej i spokojnej atmosferze obejrzeć wszystkie nowości?
■ **Xbox 360:** Druga fala nadciąga i jak na razie konkretnie zamiata.
■ **SEGA:** Yakuza początkiem odnowy biologicznej zasłużonej firmy?

Propozycja nie do odrzucenia.

PIERWSZA GRA NA PSP PO POLSKU!

WITAJ W RODZINIE.

PSP

Ojciec chrzestny®

18+ TM www.pegi.info

EA™

Szukaj w salonach EMPiK

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC, PlayStation 2 i PSP

www.ea.pl

EA · PSP Playstation Portable™ · PlayStation 2 · XBOX · XBOX 360 · PC DVD ROM · Paramount A VIACOM COMPANY

Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. ® i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation" i rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prowowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.

MENU // PAŹDZIERNIK 2006

60 DEAD RISING

76 YAKUZA

16 RESISTANCE: FALL OF MEN

34 TOKYO GAME SHOW 2006

26 PRO EVOLUTION SOCCER 6

30 X06, BARCELONA

SPECJAŁ

026> PRO EVOLUTION SOCCER 6
Długo i namiętnie graliśmy w nowego PESa, wprawdzie jeszcze nie po polsku, ale zawsze. Będzie dobrze.

030> X06 BARCELONA
Gulash z Bananem wbrew pozorom udali się do stolicy Katalonii nie po to, by oglądać w akcji FC Barcelona, tylko grać w najnowsze hity Microsoftu. Było w co.

034> TOKYO GAME SHOW
Legendarna wystawa gier w stolicy Nipponu po raz kolejny przyciągnęła niewyobrażalne tłumy graczy. W końcu był tam Kojima i jego podopieczny Snake.

NEWSFLASH

010> PREMIERA WII, OPÓŹNIENIE PS3
Którą wiadomość chcecie najpierw? Dobrą czy złą?

012> DEAD OR ALIVE XTREME 2
Wizualna rozpusta z siatkówką w tle. Śliniaczek może się przydać.

014> MICROSOFT POLSKA: WYWIAD
Microsoft zdradza nam swoje plany podboju konsolowego światka nad Wisłą.

016> RESISTANCE: FALL OF MAN
Twórcy Ratchet & Clank dość mają zwierzątek futerkowych – będzie krew, jatka, masakra.

024> KILLZONE LIBERATION: WYWIAD
Matt podczas kolejnej wizyty u Guerrilla Games w Amsterdamie nie zwiedzał coffee shopów, tylko grał i wypytywał. Słuszna, odpowiedzialna postawa.

RECENZJE

046> JUST CAUSE
048> RULE OF ROSE
053> SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN
054> NINETY NINE NIGHTS
056> SAINTS ROW
058> ONE PIECE: GRAND ADVENTURE
059> EYETOY PLAY SPORTS
059> BUZZ JUNIOR: ZABAWA W DŻUNGLI
060> DEAD RISING
062> MARIO SLAM BASKETBALL
062> STAR FOX COMMAND
063> EVOLUTION GT
064> LEGO STAR WARS 2: ORIGINAL TRILOGY
066> RAIDEN III
066> DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION
067> RESERVOIR DOGS
068> FIFA 07
070> ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS
071> CURIOUS GEORGE
071> EVERY EXTEND EXTRA
072> TEST DRIVE UNLIMITED
074> SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE
074> SIMS 2: ZWIERZAKI
075> VIRTUA PRO FOOTBALL
076> YAKUZA
077> DISGAEA 2
078> NHL 07

NEON

080> FANBOJ: HISTORIA TERRORYZMU
Cała prawda o fanbojach.

081> SYLWETKA MISTRZA
TwóRca REZ i Lumines – Tetsuya Mizuguchi!

082> CO SIĘ PLECIE W TRZECIM ŚWIECIE
Raport o trzecim świecie developerskim, czyli o słowianach, afrykanach i tych mniej zamożnych azjatach.

083> MARKETPLACE
Nowe gry na Xbox Live! Marketplace.

085> PES PARTY
Raport specjalny z finału Mistrzostw Polski PES5.

086> GANGSTA'S PARADISE
GTA Liberty City Stories – część druga sekretów.

088> COOL STUFF
Sprawdzamy i informujemy o nowych gadżetach.

088> KINEMATOGRAFIA
Nowe wieści na temat ekranizacji Halo.

089> PROJEKT: MGS
Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel w łapach naszego nowego współpracownika.

090> RPGAMER
Lost Odyssey na TokYo Game Show.

091> GRYWALNA GROZA
Dr Maxa podróż przez świat grozy – część druga.

092> RETRO
Amiga 500 – niektórzy nazywali ją komputerem.

094> ARCHIWALIA
Prenumerata i numery archiwalne.

096> FAQ
Dziś krótko, bo nie popisaliście się.

098> FINISHER
Świat według Grabarza.

GULASH i SPÓŁKA Z DUMĄ PREZENTUJĄ

新プラス

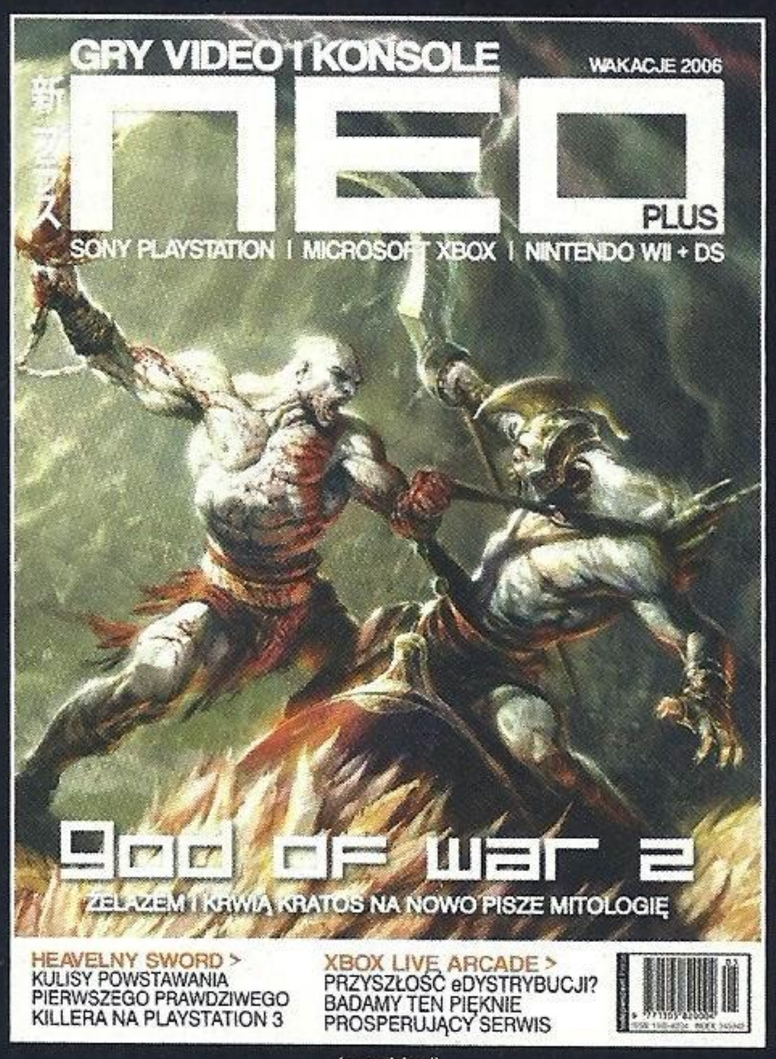
GRY VIDEO I KONSOLE neo PLUS

LISTOPAD 2007

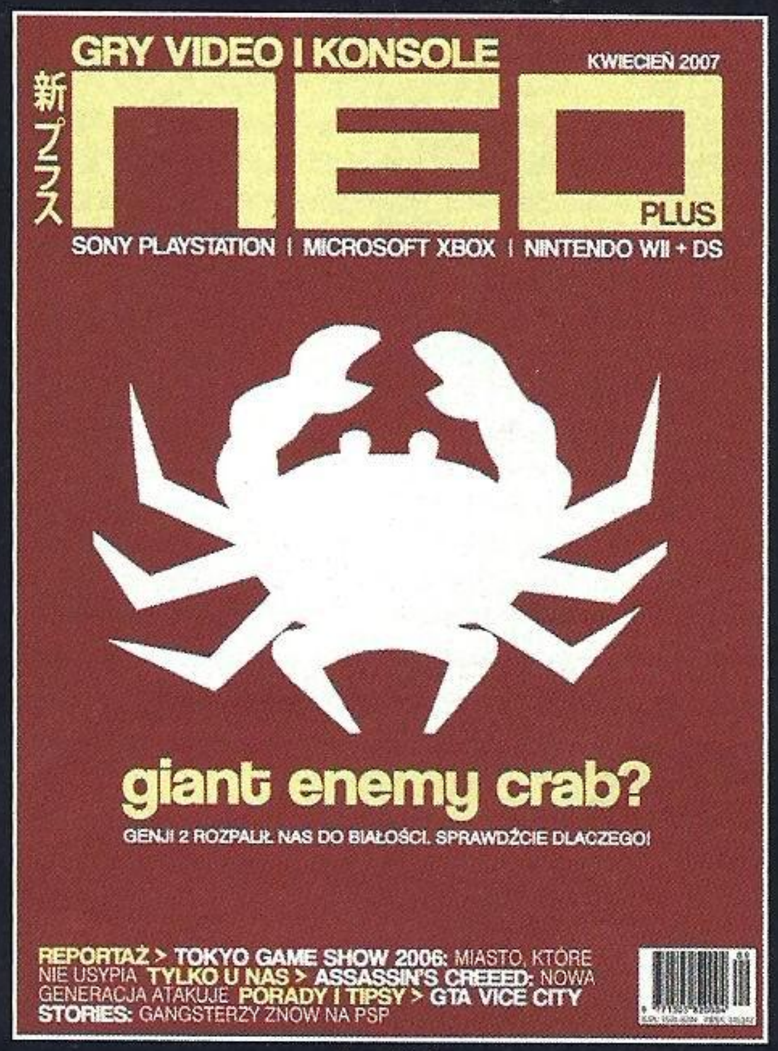
SONY PLAYSTATION | MICROSOFT XBOX | NINTENDO WII + DS

W SUPERPORDUKCJI

LOGO NOWEJ GENERACJI KONTRATAKUJE



(przykład)



(przykład)

(przykład)

JUŻ ZA MIESIĄC W DOBRYCH KIOSKACH I SALONIKACH PRASOWYCH!

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

WIISTRZAŁOWE ŚWIĘTA

PO MIESIĄCACH TAJEMNIC, KONSPIRACJI, PRZECIEKÓW I DOMYSŁÓW WRESZCIE WIIEMY WSZYSTKO. NINTENDO PRZYWALIŁO Z GRUBEJ RURY I POWIEDZIAŁO WIIĘCEJ NIŻ SIĘ SPODZIEWALIŚMY!

Wiielkie N postarało się, by w połowie września uwaga wszystkich była zwrócona w kierunku ich nowej konsoli. W ciągu dwóch dni zorganizowali trzy konferencje prasowej: po jednej w Japonii, Stanach Zjednoczonych i Europie. Wytoczono najcięższe działa w postaci Satoru Iwaty, Shigeru Miyamoto i Reginalda Fils-Aime – najbardziej znanych twarzy Nintendo. Jak zawsze nie zabrakło lamerskich pokazów Wii Tennis, ale tym razem były tylko preludium do konkretów. Data premiery, tytuły startowe, ceny i wiiele wiięcej – to wszystko jak na tacy znajdziecie poniżej.

Premiera

Plotki o dużo wcześniejszym starcie Wii względem PS3 były jednak chybione. Konsola Nintendo najwcześniej trafi do sklepów w Ameryce, bo już 19 listopada. Reszta świata (razem z Krajem Kwitnącej Wiśni) musi poczekać do następnego miesiąca! Japończycy do drugiego, a Europejczycy aż do ósmego grudnia. Co niepokojące, nawet kangury zagrają dzień wcześniej. „Chamstwo, chamstwo i jeszcze raz chamstwo" – aż chciałoby się zacytować naszego byłego już wicepremiera. Konsola wystartuje w cenie 249 euro, co jest sumką niemałą. Właściwie maksymalną, jaką mogło podyktować Nintendo. Dzikie plemiona między Odrą a Bugiem zapłacą prawdopodobnie 999 lub 1099 złotych, czyli mniej więcej tyle, co za GameCube'a na samym początku. Co w zestawie? Ano sporo. Oprócz samej konsoli dostaniemy Wiilota ze smyczą na nadgarstek (co ma zapobiegać niekontrolowanym rzutom), podłączanego do niego analoga, czujnik ruchu wraz ze standem, podstawkę na konsolę, okablowanie oraz dwie baterie AA. Wychodzi drogo? Na szczęście znalazło się coś jeszcze – do każdej sztuki konsoli (poza Japonią) będzie dodawane Wii Sports! To bardzo dobry ruch Ninny – zapewne mało kto zdecydowałby się wydać kasę na ten tytuł, choć wielu chciałoby zagrać. Wilk syty i owca cała. Co więcej, oprócz baseballa, golfa i tenisa w zestawie znajdą się kręgle oraz boks (z użyciem obu kontrolerów). Skoro już jesteśmy przy grach to ich cena ma wahać się od 49 do 59 euro, jednak N zarzeka się, że ich produkcje będą należeć do tych tańszych. A na jakie tytuły przepuścimy wypłatę ósmego grudnia? Co dziwne, nie ma jeszcze ich pełnej listy na Europę (a są takie dla innych regionów), jednak na sto procent zagramy w:

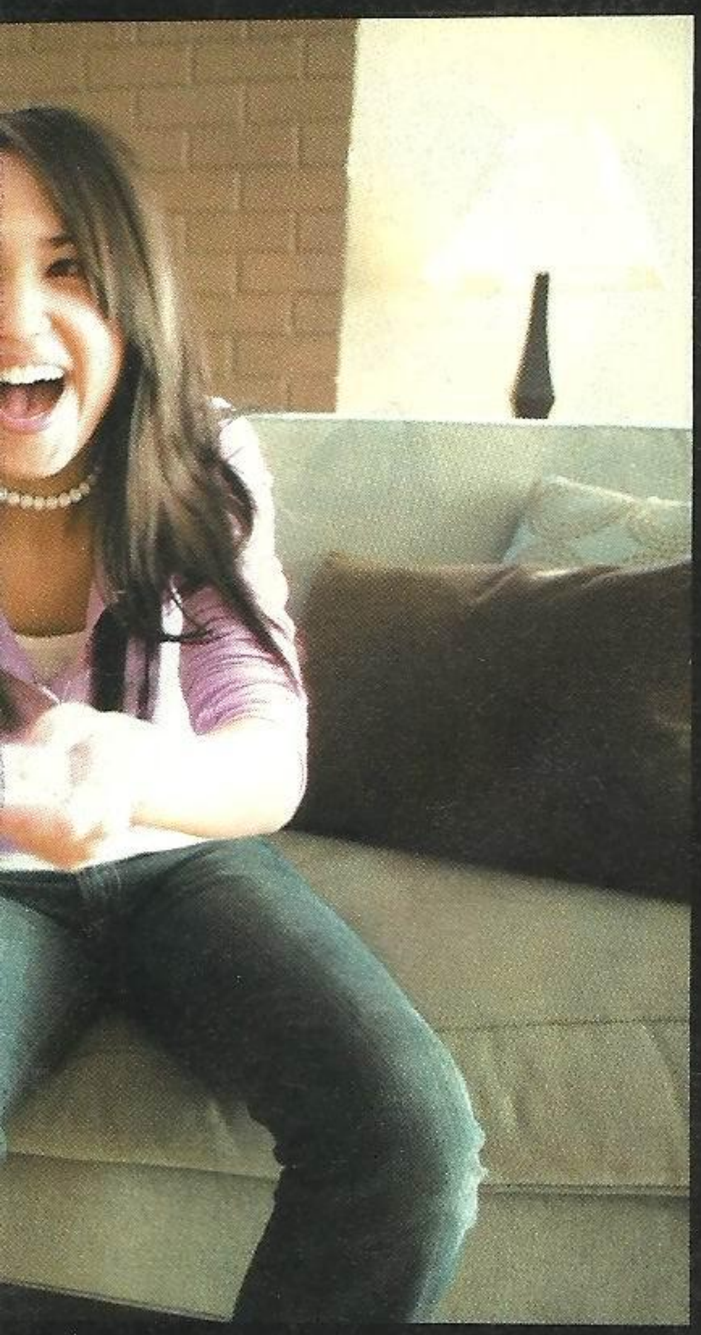
1. The Legend of Zelda: Twilight Princess [Nintendo]
2. Red Steel [Ubisoft]
3. Rayman: Raving Rabbids [Ubisoft]
4. Need for Speed: Carbon [EA]
5. Tony Hawk's Downhill Jam [Activision]
6. Super Monkey Ball: Banana Blitz [Sega]
7. Wii Play [Nintendo]

Niewiele? Spokojnie, to na pewno nie wszystko. Tytułów startowych ma być około dwudziestu, a wśród nich możemy spodziewać się Excite Truck, Far Cry Vengeance, Elebits, Splinter Cell: Double Agent czy Call of Duty 3. Pewnym zaskoczeniem jest niezapowiedziane Wii Play. Będzie to zestaw mini-gier zaprojektowanych pod Wiilota, których przedsmak mieliśmy na ostatnim E3: shooter á la Duck Hunt, ping pong i tym podobne rozrywki. Nie byłoby w tym nic ciekawego, gdyby nie fakt, że do gierki dorzucany będzie Wiilot. A to nie lada gratka, gdyż za to cacko normalnie zapłacimy aż 39 euro, a za przystawkę z gałką analogową i klasycznego pada po 19 euro.

Kanały

Podczas konferencji Nintendo zaprezentowało zupełnie nowy aspekt ich nowej konsoli – tak zwane Wii Channels. Są to po prostu opcje dostępne z menu sprzętu. Na razie zdradzono nam ich jedynie kilka, jednak maksymalnie może być ich aż czterdzieści osiem; najprawdopodobniej kolejne będą dodawane wraz z upływem czasu. Niektóre z nich są oczywiste, jak chociażby uruchomienie płyty znajdującej się w czytniku czy wgranych gier. Jednak Ninny przygotowało też kilka nietypowych, jak na konsolę do gier, możliwości. Forecast Channel pozwoli na przeglądanie aktualnej prognozy pogody dla całego świata – za pomocą Wiilota będziemy obracać

KONSOLA NINTENDO NAJWCZEŚNIEJ TRAFI DO SKLEPÓW W AMERYCE, BO JUŻ 19 LISTOPADA. RESZTA ŚWIATA (RAZEM Z KRAJEM KWITNĄCEJ WIŚNI) MUSI POCZEKAĆ DO NASTĘPNEGO MIESIĄCA! JAPOŃCZYCY DO DRUGIEGO, A EUROPEJCZYCY AŻ DO ÓSMEGO GRUDNIA



kulę ziemską i wybierać interesujący nas region. Oczywiście opcja będzie dostępna po podłączeniu do internetu. To samo tyczy się też przeglądarki. Operę dla Wii będzie można ściągnąć bezpośrednio przez konsolę i jak wiieść niesie, po kilkumiesięcznym okresie ochronnym ma to być płatne. Ideę sprzętu dla wszystkich domowników ma wesprzeć także News Channel, czyli najprościej mówiąc – internetowa wersja codziennej gazety. Nie wiiadomo na razie, jakich części świata będą dotyczyły zamieszczane tam artykuły, ale sam pomysł zasługuje na uwagę. Pozostaje jeszcze kwestia rozdzielczości telewizora, ale do czasu premiery pozostaje nam wiierzyć, że firma nie inwestowałaby w coś, czego nie da się używać. Kolejną propozycją jest Photo Channel. Dzięki wejściu na karty SD uzyskamy dostęp do naszych zdjęć i filmów z aparatów cyfrowych, po czym przy użyciu Wii zaprezentujemy je znajomym lub zretuszujemy. Na koniec zostało jeszcze Mii Channel. Pamiętacie prezentację Wii Tennis, gdzie postacie przypominały Iwatę i spółkę? Właśnie do tego służy ten program – projektowania swojego avatara, który będzie uosabiał gracza w prostych grach i niektórych programach.

Gotowa postać będzie zapisywana w pamięci Wiilota (!), dzięki czemu, kiedy pójdziemy z własnym kontrolerem do znajomego, automatycznie zostanie wgrany nasz avatar. To na razie wiierzchołek góry lodowej, jaką mają być prorodzinne funkcje Nintendo Wii. Mówi się między innymi o możliwości zostawiania notek (odpowiedników karteczek na lodówkę) dla reszty użytkowników konsoli.

Jeszcze kilka słów o Virtual Console, czyli retro-grach. Podczas startu systemu do ściągnięcia zostanie udostępnionych piętnaście tytułów, a Nintendo obiecuje dodawać do listy od pięciu do dziesięciu pozycji miesięcznie. Znane są też ceny gier z poprzednich konsol Nintendo. I tak za tytuły z NESa zażyczą sobie pięćset, ze SNESa osiemset, a z N64 tysiąc wiipunktów. Przelicznik jest prosty: jednemu euro odpowiada sto tzw. „Wii points". Będzie również możliwość kupienia specjalnej karty o wartości dwóch tysięcy punktów.

Wiidoki na przyszłość

Najważniejsze są gry. Powtarza to bez przerwy przecież samo Nintendo. To niebywałe, ale firma z Kioto wyciągnęła wnioski z błędów, jakie popełniono przy okazji GCN i obiecuje wyeliminować takie okresy w roku, kiedy na ich konsolę nie ma głośnych tytułów. Do końca roku fiskalnego (czyli do marca przyszłego roku) na Wii ma trafić blisko pięćdziesiąt tytułów. W tym przynajmniej dziesięć od samego Nintendo, a wśród nich takie produkcje jak:

1. Super Mario Galaxy
2. Metroid Prime 3: Corruption
3. Battalion Wars II
4. Wario Ware: Smooth Moves
5. Mario Strikers Charged
6. Big Brain Academy dla Wii
7. Trauma Center: Second Opinion [Atlus]
8. Sonic and the Secret Rings [Sega]
9. Prince of Persia dla Wii [Ubi Soft]

Na Wii zapowiedziano obecnie ponad setkę tytułów (wliczając w to japońskie kurioza), w tym niektórych już teraz bardzo gorących. W 2007 roku Ninny uderzy z obiecanymi od dawien dawna zupełnie świeżymi grami w postaci Disaster oraz Project HAMMER, a także dorzuci kilka oczekiwanych sequeli, jak choćby nowe Firem Emblem czy Donkey Kong. Capcom zapewni Wii slashera z serii Devil Kings oraz ekskluzywne Resident Evil: Umbrella Chronicles, a Square-Enix gry z uniwersum Final Fantasy i Dragon Quest. Wygląda też na to, że na konsoli Nintendo nie zabraknie gier multi-platformowych. Już teraz wiiadomo, że najważniejsze serie Electronic Arts oraz Ubisoft znajdą swoje miejsce na Wii, a za nimi pewnie pójdzie wiiększość wydawców, wśród których nastawienie do sprzętu jest podobno bardzo pozytywne.

Za dwa miesiące sami będziemy mogli sprawdzić, czy diffrent-gen od Nintendo ma rację bytu. Ale mimo wiielu narzekań ze strony graczy (brak HD, twardego dysku, odtwarzania filmów DVD, najnowszych efektów graficznych) wygląda na to, że ciśnienie na nowy produkt jest spore. Nie wiiadomo jednak, ja zareagują Ci, których N stara się przyciągnąć w pierwszej kolejności, czyli nie-gracze. Choć przykład Dual Screena pokazuje, że mała rewolucja w tej dziedzinie jest możliwa. Tylko czy Iwata wykorzysta szansę? Czy Wii nie stanie się krótkodystansową zabawką? Czy za rok nie okaże się przestarzałe? Czy Wiilot naprawdę sprawdzi się w grach? Już tej zimy będziemy wiiedzieli wiięcej. ■■

PLAYSTATION 3 W MARCU!

EUROPA JAK ZWYKLE NA KOŃCU – SONY PRZESUWA PREMIERĘ PS3 NA STARYM KONTYNENCIE

Szóstego września niebo spadło nam wszystkim na głowy – Sony oficjalnie ogłosiło to, o czym nieoficjalnie ćwierkały ptaszki za kulisami – europejska premiera PLAYSTATION 3 została odłożona aż do marca 2007 roku! Wyobrażamy sobie jaka radość zapanowała w tym momencie w europejskich biurach Microsoftu i Nintendo – najbliższe święta należą do nich. Na pocieszenie (niewielkie, ale zawsze) możemy powiedzieć tylko tyle, że nie będziemy sami – premierę przesunięto także w Australazji, na Bliskim Wschodzie, w Afryce oraz Rosji. Tak więc wymarzoną PS3 można będzie zdobyć tylko w Japonii (premiera 11 listopada) oraz Północnej Ameryce (17 listopada).

Oficjalną i prawdziwą przyczyną opóźnienia premiery PS3 w Europie są problemy z produkcją diod do czytników Blu-ray, czyli głównego, według Sony, atutu ich konsoli w starciu z konkurencją. Sony po prostu nie nadąża z ich wytwarzaniem, doszło nawet do tego, że ograniczono dostawy dla wszystkich producentów, którzy produkują samodzielne odtwarzacze Blu-ray, ale i to nie pomogło – japoński gigant w końcu musiał przyznać się do porażki. Sony się po prostu przeliczyło – o ile dostarczenie odpowiedniej ilości diod do stacjonarnych odtwarzaczy Blu-ray nie jest wielkim problemem (w Europie na starcie pojawi się ich może kilkanaście tysięcy, na świecie – kilkadziesiąt, najwyżej kilkaset tysięcy), tak wyprodukowanie obiecanych przez Kena Kutaragiego dwóch milionów diod na premierę PLAYSTATION 3 przerosło ich możliwości. A to wcale jeszcze nie koniec problemów...

Jeszcze tego samego dnia Sony o połowę zmniejszyło liczbę konsol jakie mają trafić na rynek do końca tego roku – z czterech do dwóch milionów, a w dzień premiery do sklepów rzuconych ma być przerażająco mało konsol. Zaledwie 100 000 w Japonii (wyobrażacie sobie, co się tam będzie działo przed sklepami?) i 400 000 w Ameryce Północnej. W zeszłym roku narzekaliśmy na Microsoft, że Xboxa 360 ciężko było dostać w okolicach Gwiazdki. Teraz przyjdzie nam zrewidować znaczenie słowa „ciężko", obawiamy się, że w listopadzie i grudniu zdobycie PLAYSTATION 3 będzie graniczyło z cudem.

Pewną osłodą były informacje z TGSu – Kutaragi obiecał obniżkę cen PS3 z 20 gigowym dyskiem, ale szybko okazało się, że takie przywileje to tylko w Japonii – obniżka cen najprawdopodobniej nie obejmie Europy (choć mamy jeszcze nadzieję, trochę czasu jest), a na pewno nie zdarzy się w USA i Kanadzie. Sony zreflektowało się także, co do wyjścia HDMI w tańszej wersji PS3 – cyfrowe HDMI będzie jednak standardem w obu wersjach konsoli. A także po raz kolejny potwierdziło, że nie będzie blokady regionalnej – gry będą chodziły na każdej konsoli, bez względu na to, czy kupimy je (lub ją) w USA, czy w Japonii. Przy obecnym kursie dolara w naszym kraju opłacalne mogą stać się „importy" z kraju hamburgera. Oczywiście filmy Blu-ray będą miały blokadę regionalną – wytwórnie filmowe nigdy by się nie zgodziły na jej zniesienie.

Sony ostro igra z ogniem – nie dość że zignorowany został drugi największy rynek konsolowy na świecie (Europa oczywiście), to na dokładkę tam, gdzie konsola ma być dostępna, będzie jej mało. Kto na tym skorzysta? Oczywiście Nintendo, o którego premierze możecie przeczytać obok, a także Microsoft, także w Polsce, bo jak wiecie, nadszedł długo oczekiwany moment oficjalnego wejścia konsoli giganta z Redmond do naszego pięknego kraju. Czy PLAYSTATION 3 właśnie przegrało konsolową bitwę o Europę? Na odpowiedź musimy poczekać jeszcze przynajmniej rok, ale pewne jest, że jej szanse na zwycięstwo właśnie stały się o wiele mniejsze. ■■

DEAD OR ALIVE XTREME 2

INFO
DEVELOPER: TEAM NINJA
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: GRUDZIEN

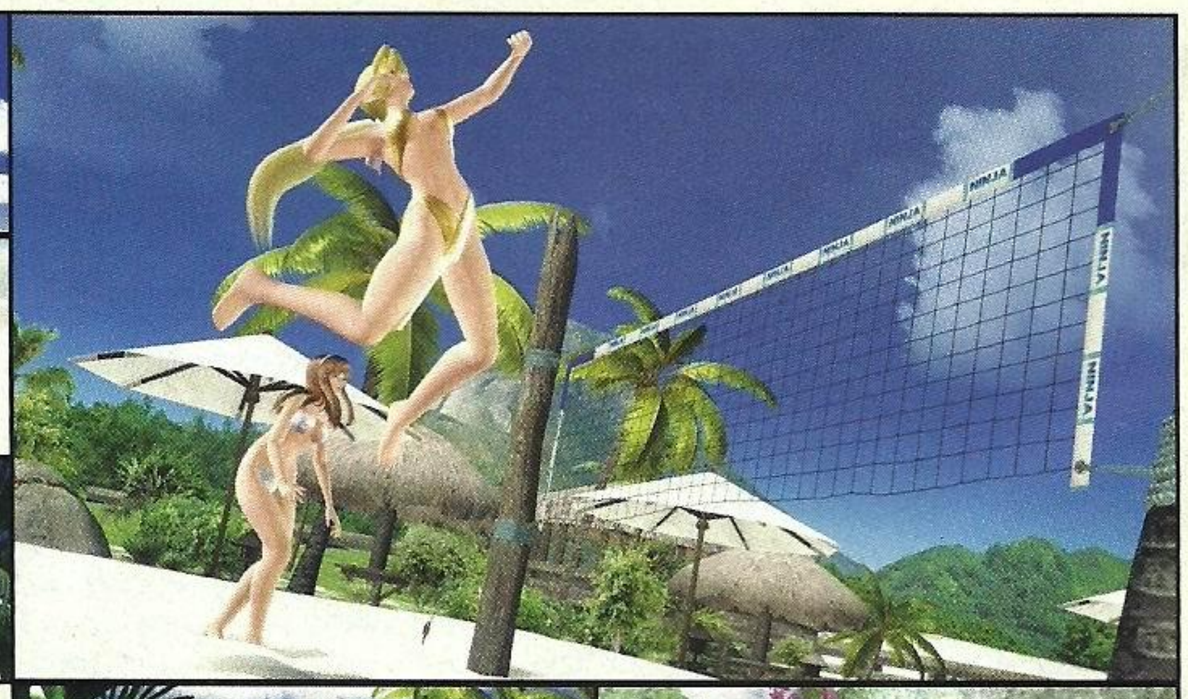
XBOX 360 **BRUNETKI, BLONDYNKI, JA WSZYSTKIE WAS DZIEWCZYNKI...**

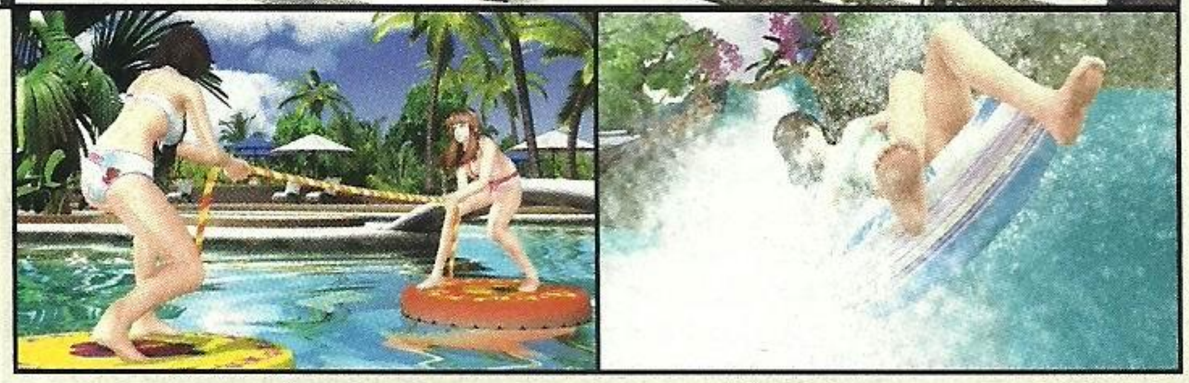
Jest kilka rzeczy, na których nie powinieneś dać się przyłapać. Dłubanie w nosie, Crazy Frog w komórce, czy granie w sprośne gry. Panowie z Tecmo (dokładniej Team Ninja) nie robią sobie z tego ostatniego nic, w planach mają bowiem zaatakować właścicieli Xboxów 360 drugą odsłoną swojej gry: Dead or Alive Extreme Beach Volleyball. Pierwowzór powstał na pierwszą konsolę Microsoftu stając się z miejsca jedną z kart przetargowych przesądzających o zakupie Xboxa. Tyle historii, przyszłość – nie tylko dla fanów – wygląda różowo jak to bikini na screenie obok... Ekhem, o czym to ja miałem... Aha, zapowiedziana na końcówkę listopada bieżącego roku gra zapewnić ma nam nieporównywalnie więcej zabawy. Mimo że w tytule występuje słowo „siatkówka", na boiskach do jej uprawiania spędzimy tylko część czasu, jaki poświęcimy grze. I wcale nie będzie to jego największy wycinek.

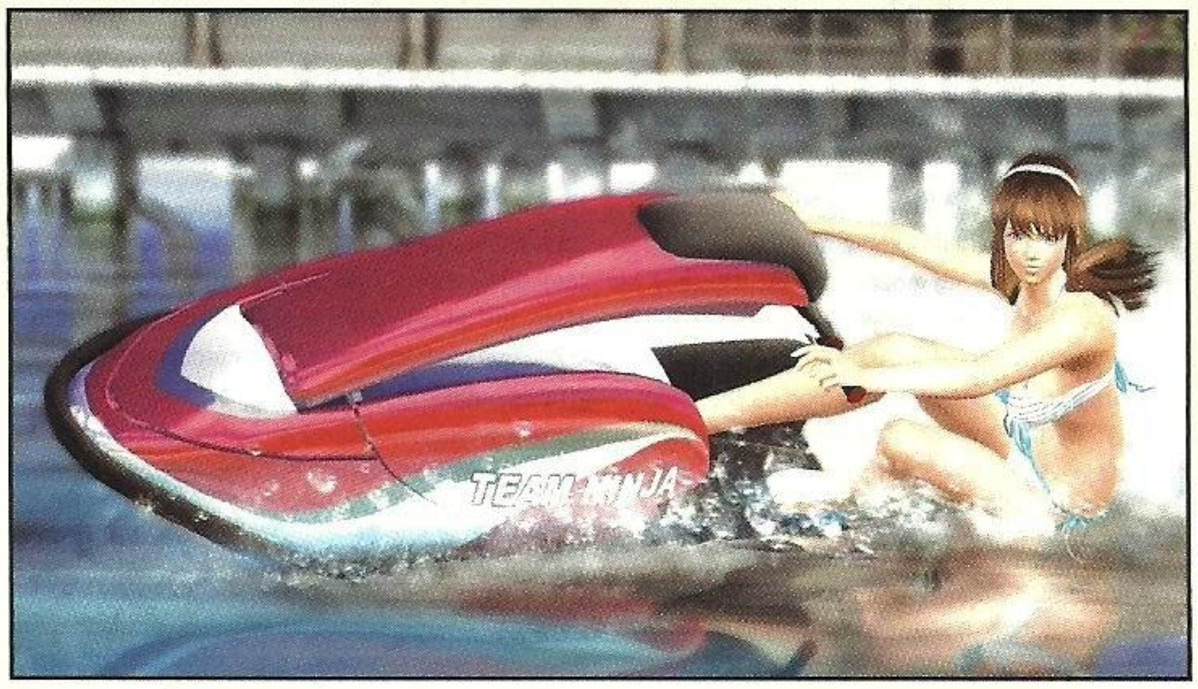
Wir wydarzeń znowu zabierze nas na wyspę Zacka, a głównym trybem ma stać się owiany jeszcze mgiełką tajemnicy Vacation Mode, w którym to towarzyszyć będziemy jednej z dziesięciu kobiet znanych z bijatyki DOA. Kasumi, Ayame, czy Christie już nie mogą się doczekać, abyśmy zabrali którąś z nich do tego raju. Co czeka nas na wyspie? Zgodnie z tytułem – siatkówka plażowa. Rozrywanie kolejnych spotkań to kwestia prostego sterowania, dobrego wyczucia czasu i ustawiania się do odbioru piłek. Dwie kobiety kontra dwie kobiety, żadnych udziwnień, tylko szum fal i piłki przecinającej powietrze oraz głosy zawodniczek. System przeszedł spore modyfikacje, ma stanowić wyzwanie i dawać więcej satysfakcji. Jednak gra „w siatkę" nie jest już głównym elementem gry (a czy kiedykolwiek nim była?). Wraz z przejściem na nową generację twórcy zapowiedzieli aż sześć mini-gier. Wśród nich między innymi: wyścigi skuterów wodnych, bieg przez basen po różnokolorowych bojach, przeciąganie liny, czy (budząca najwięcej emocji) walka na pupy, Butt Battle. Pierwsza z konkurencji to pełnoprawne wyścigi, rajd między bramkami, zbieranie dopalacza, balansowanie ciałem – to wszystko znajdziemy właśnie tutaj. Tylko daltonizm przeszkodzić może nam w przeprawie przez basen – odpowiedni przycisk wduszony w dobrym momencie i przeciwniczka zostaje w tyle. Pośladkowy deathmatch to już prawdziwy cyrk – dwie panie stoją na dryfującej okrągłej płycie i starają się strącić wzajemnie za pomocą ruchów dolnej części pleców. Wygląda to przekomicznie. Pozostałe dyscypliny to podobne założenia, kluczem do zwycięstwa będzie refleks i dobry wyczucie czasu.

Wykonanie gry już teraz zapiera dech w, nomen omen, piersiach. Woda wygląda jak woda, w zależności od pory dnia przyjmując klimatyczne odcienie. Otoczenie już naprawdę niewiele odbiega od rzeczywistości, jest szczegółowo wykonane i ślicznie animowane. Całość śmiga na zmodyfikowanym silniku DOA4, więc nie dziwi fakt, że zawodniczki prezentują się rewelacyjnie. Nie możemy zapomnieć, że producent nie dąży do uzyskania fotorealistycznych kobiet. Wykonane są one w stylu mangowym, mają wielkie oczy i ciała, których nie zobaczycie u modelek nawet w internecie. Wprawdzie ich proporcje dobrane są tak, by podobały się szczególnie Japończykom, ale nie można odmówić im uroku. Jedna rzecz tylko nie daje spokoju: włosy wyglądają na niedopracowane – zachowują się jak firanki, przenikają. Do premiery zostało jednak trochę czasu, może to chłopaki z Team Ninja jeszcze poprawią.

Ścieżka dźwiękowa, według zapewnień producenta, ma trzymać poziom poprzedniczki, a ten był bardzo wysoki. Nie można zapomnieć jednak o tym, co stanowić ma o sile tego tytułu – trybie, w którym będziemy mogli każdą z zawodniczek ustroić w kupione lub wygrane we wszystkich dyscyplinach ciuszki i gadżety, a następnie robić jej zdjęcia i oglądać z dowolnej strony (z możliwością zoomu). To już jest żerowanie na najniższych męskich instynktach... Super! ■■





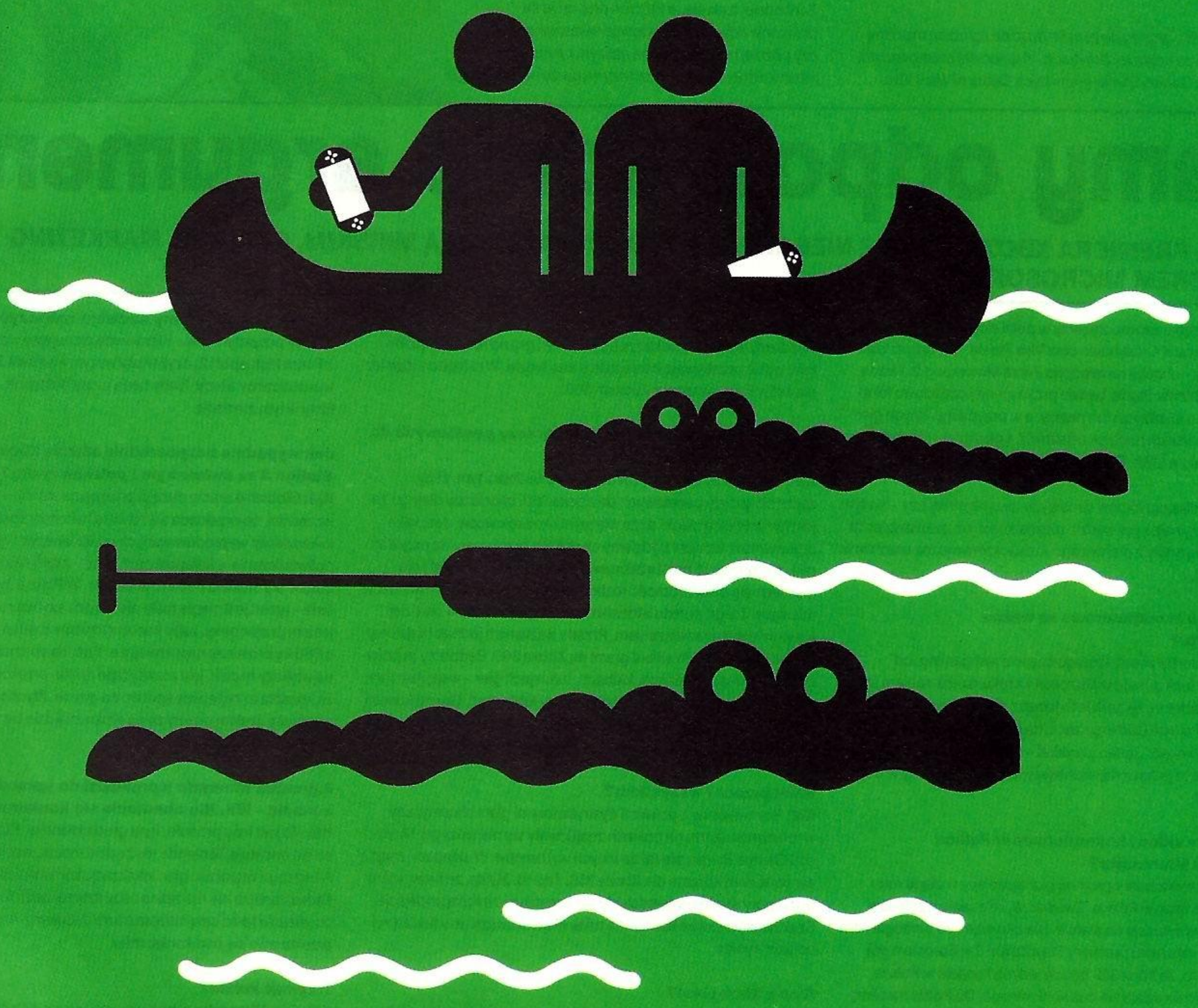


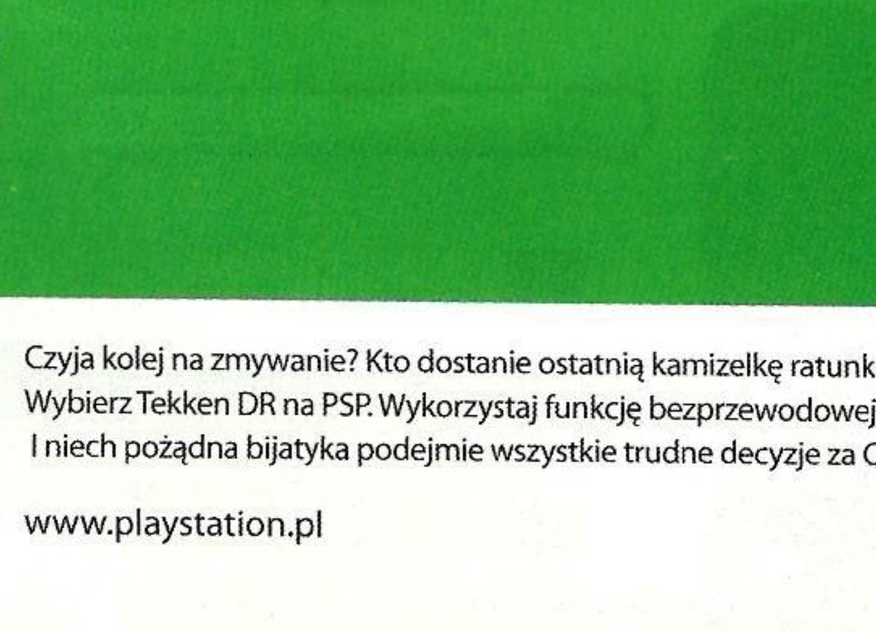
BO ITAGAKI TAK POWIEDZIAŁ

Szefem teamu developerskiego odpowiedzialnego za tę serię jest Tomonobu Itagaki. Uchodzi on (całkiem słusznie zresztą) za największego pyszałka i chwalipiętę wśród twórców gier. Oficjalnie przyznał się, że pracuje tylko na najsilniejszym dostępnym sprzęcie. Dlatego wybrał pierwszego Xboxa zamiast PlayStation 2 i na niego napisał np. Ninja Gaiden. Ciekawa sytuacja wywiązała się teraz – według zapewnień Sony to ich platforma jest najsilniejsza, więc to na tej konsoli pan Itagaki powinien kontynuować swą pracę. Czy Tomonobu przesiądzie się na PS3? Czas pokaże.

16+
www.pegi.info

NIECH TEKKEN ROZSTRZYGNIE



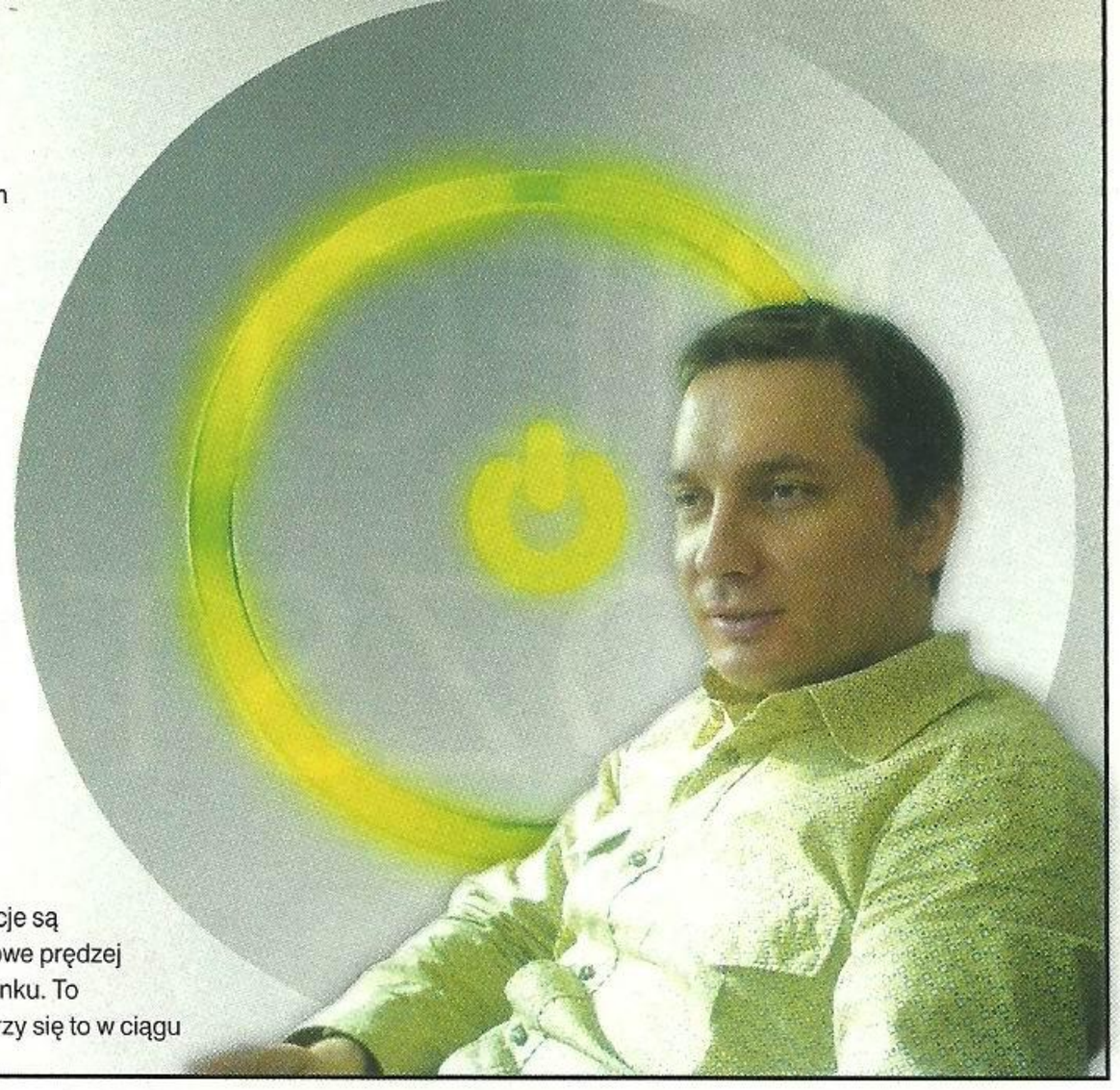


Czyja kolej na zmywanie? Kto dostanie ostatnią kamizelkę ratunkową na tonącym statku?
Wybierz Tekken DR na PSP. Wykorzystaj funkcję bezprzewodowej gry dla 2 graczy.
I niech pożądna bijatyka podejmie wszystkie trudne decyzje za Ciebie.

www.playstation.pl

Games

"PlayStation" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation.
TEKKEN™ DARK RESURRECTION & © 1994- 2006 NAMCO BANDAI GAMES Inc.



Mamy odpowiednie argumenty

POLSKA PREMIERA XBOXA 360 JUŻ NIEBAWEM. ROZMAWIAMY Z KUBĄ MIRSKIM, CHANNEL MARKETING MANAGEREM MICROSOFTU

Czy możesz zdradzić kilka szczegółów odnośnie premiery?

Kuba Mirski: Od 1 lipca grupa ludzi zajmuje się w Polsce produktami z serii Entertainment & Devices, której częścią jest Gaming. Gry i konsole nie są jedyną rzeczą, za którą jesteśmy odpowiedzialni w ramach dywizji ED, ale z punktu widzenia generowanych obrotów jest to najważniejszy temat.

3 listopada wprowadzamy do sprzedaży Xboxa 360. Wprowadzamy obie wersje konsol (Xbox 360 Core i Xbox 360). Mamy ambitny cel: chcemy sprzedać kilkadziesiąt tysięcy konsol przez najbliższy rok, a ponieważ wchodzimy z dobrym produktem, wierzę, że uda nam się to osiągnąć. Mamy do tego odpowiedni budżet marketingowy, zespół i konsolę, która globalnie świetnie sobie radzi. Sprzęt ma rok i to też jest plus – developerzy znają już architekturę maszyny i potrafią coraz lepiej ją programować, jest spora baza gier, produkt jest sprawdzony.

Z konsolą będą dostępne również wszystkie akcesoria – Microsoft kładzie na to duży nacisk. Szykujemy spory asortyment, czyli kilkanaście pozycji w katalogu.

A gry?

KM: Jeśli chodzi o gry, myślę że w listopadzie i grudniu możemy spodziewać się co najmniej 20 tytułów. Najmocniej promowanymi przez Microsoft Games Studio grami będą Gears of War i Viva Pinata. Na początku zaproponujemy w pełni zlokalizowane, z napisami i głosami Crackdown oraz Viva Pinata, a w przyszłości kolejne pozycje – choćby rewelacyjna Forza Motorsport 2. Każda gra Microsoft Games Studio będzie przynajmniej częściowo lokalizowana – pełna lokalizacja lub napisy, a w przypadku innych gier nie zabraknie polskich pudełek i instrukcji. Lokalizacja gier odbywa się bezpośrednio w USA. Generalnie chcemy uczynić z tego nasz mocny atut.

Przygotujemy kilka poziomów cenowych, przynajmniej trzy – na tym najniższym, oryginalną grę będzie można kupić już za kilkadziesiąt złotych. To będą tytuły z pierwszego Xboxa, które można uruchomić na Xboksie 360.

Czy gry video i komputerowe są ważne dla Microsoftu?

KM: Pojęcie entertainment, którego częścią jest gaming, od jakiegoś czasu funkcjonuje w Microsoft i z roku na rok nabiera znaczenia. Dziś wiadomo, że będzie to jeden z najważniejszych filarów biznesu firmy. Pojęcie Gamingu zaczyna się rozszerzać i wychodzić poza kategorię konsol. Jeden przykład – Live Anywhere. Wygląda na to, że będzie to jeden z najważniejszych projektów firmy w ciągu najbliższych lat.

OK. A czy gry video i komputerowe w Polsce są ważne dla Microsoftu?

KM: Firma zainwestowała ogromne pieniądze aby w ciągu roku zbudować silną bazę w Polsce. Zwłaszcza, że z wielu względów mamy korzystną sytuację na starcie. Nie ukrywam, że pomogła nam informacja o przełożeniu premiery PlayStation 3 w Europie o pół roku. Oznacza to, że Xbox 360 będzie jedyną konsolą w Polsce, wokół której będzie działo się coś konkretnego. Do Polski możemy wejść albo teraz, albo może za pięć lat, przy okazji kolejnej premiery konsoli nowej generacji. Teraz mamy do czynienia z boomem na konsole, gry i akcesoria. Oczywiście w globalnej skali ten rynek jest jeszcze mały, ale będzie szybko rósł. Jestem spokojny o to, że konsole będą się w Polsce dobrze miały.

Konsole w Polsce, mimo dobrej passy PlayStation 2, w dalszym ciągu znajdują się niejako na marginesie.

KM: Co działo się do tej pory z Xboxem 360? Różnymi kanałami zostało sprowadzonych do Polski może 1500 konsol, które kupili najwięksi zapaleńcy. Teraz zamierzamy pokazać i zaprezentować publicznie konsolę w 40-milionowym kraju.

Jako Microsoft będziemy mocno promować platformę. Oczywiście zależy nam na graczach konsolowych, których bazę w Polsce oceniamy na czterysta tysięcy. Obok nich są jednak cztery miliony osób grających rzadziej lub częściej na PC'tach. To ogromny rynek, który zacznie przestawiać się na konsole tak, jak miało to miejsce na Zachodzie – w naszym kraju ludzie korzystający z PC'ta stanowią 80 procent graczy, a konsolowcy 20 procent. W Europie Zachodniej są kraje, w których proporcje są dokładnie odwrotne. Tendencje światowe prędzej czy później przyjmą się i na naszym rynku. To nieuniknione. Pytanie brzmi czy wydarzy się to w ciągu dwóch, pięciu czy dziesięciu lat.

Będziemy starali się pokazywać konsolę i gry na różne sposoby tam, gdzie przebywają interesujący nas ludzie. W sklepach również nie zabraknie standów z Xboxem 360.

W jaki sposób chcecie zachęcić graczy pecetowych do przesiadki na Xboxa 360?

KM: Oczywiście jesteśmy bardzo zainteresowani tym, żeby zachęcić graczy pecetowych do Xboxa 360, chociażby dlatego że jest ich w Polsce ciągle dużo więcej niż konsolowców. Jest kilka argumentów, którymi będziemy chcieli ich przekonać, na przykład taki, że konsola to prosta zabawa. Kupujesz ją raz na 5 lat i nie martwisz się o konieczność rozbudowy sprzętu co kilka/kilkanaście miesięcy. Z tego punktu widzenia konsola jest też dużo bardziej ekonomicznym rozwiązaniem. Przede wszystkim jednak będziemy chcieli przekonać do siebie grami na Xboxa 360. Będziemy je pokazywać w sklepach, kinach, klubach, turniejach gier – wszędzie tam, gdzie można spotkać się z ludźmi, którzy lubią grać. Gry na konsoli Xbox360, podpiętej do dobrego telewizora robią naprawdę świetne wrażenie. Produkt się po prostu sam broni. I to jak...

Sami przeciw wszystkim?

KM: Rozmawiamy z polskimi dystrybutorami gier i chcemy, aby w momencie startu na półkach znajdowały się nie tylko gry Microsoft Games Studio, ale także innych wydawców. W sklepach znajdą się półki dedykowane dla Xboxa 360, Top 10. Myślę, że firmy, które do tej pory średnio interesowały się konsolami zmienią podejście. Szykuje się ciekawa końcówka roku. Najciekawsza do wielu lat na polskim rynku.

A co z Xbox Live!?

KM: Live będzie dostępny w przyszłym roku, z możliwością zakupienia usługi i punktów w naszych kraju. Zawartość Marketplace będzie również dopasowana do potrzeb naszych użytkowników.

HD-DVD i bezprzewodowa kierownica to nowe produkty, które mamy nadzieję zobaczyć na półkach.

KM: W przyszłym roku. Kierownicę planujemy wprowadzić razem z Forza Motosport 2, czyli w pierwszym kwartale 2007. HD-DVD wprowadzimy wtedy, kiedy będą u nas dostępne, zlokalizowane filmy w tym formacie.

Jak wypadnie bezpośrednie starcie Xboxa 360 z PlayStation 3 na światowym i polskim rynku?

KM: Globalnie mamy dużą przewagę na starcie – fakt że weszliśmy wcześniej, co przekłada się na kilka milionów sprzedanych konsol, kilkadziesiąt wyprodukowanych coraz lepszych gier i po prostu doświadczenie w kategorii next gena – z tym nasza konkurencja będzie się musiała dopiero zmierzyć. W Polsce sytuacja jest trochę inna – rynek jest ciągle mały ale bardzo szybko rośnie. Dlatego nie jestem przekonany, żeby koncentrowanie działań na rywalizacji z PS3 było dla nas najważniejsze. Tym, na co chciałbym położyć największy nacisk, jest rozwój tego rynku, przekonanie ludzi, że konsola to najlepszy sposób na granie. Wychodząc z tego założenia, jestem pewny że na rynku znajdzie się miejsce zarówno dla Xboxa 360 i PS3.

8 grudnia Nintendo wprowadzi do sprzedaży nową konsolę – Wii. Nie obawiacie się konkurencji?

KM: To jest inny produkt, inna grupa klientów. Poza tym, z tego co się orientuję, Nintendo nie będzie mocno wspierane w Polsce. A bez tego wsparcia: gier, lokalizacji, komunikacji marketingowej itd. żadna konsola nie ma szans żeby szerzej zaistnieć. Wiemy o tym, bo właśnie teraz całą infrastrukturę budujemy. A jak nam wyjdzie przekonacie się pod koniec roku.

Trzymać kciuki?

KM: Gdy Microsoft podejmuje strategiczne decyzje, do których zalicza się wprowadzenie Xbox 360 do Polski, ma na ogół tyle argumentów, żeby osiągnąć to, co zamierza. I w tym przypadku również, dzięki ciężkiej pracy i doskonałemu produktowi, liczymy na sukces.

Dziękujemy za rozmowę. ■■

Po raz pierwszy najlepsza gra piłkarska na PC i PS2 w polskiej wersji językowej i super cenie: 129,90 zł na PC oraz 199,90 zł na PS2 już 3 listopada!

KRÓL FUTBOLU!

Teraz po polsku, w nowej wersji i super cenie!

PES 6 PRO EVOLUTION SOCCER™

„Przez chwile myślałem, że FIFA dogania PES-a. Bo zdążyłem już pograć w 07 (...) Ale bez strachu - król jest teraz jeszcze potężniejszy niż był dotychczas"
Play

„Żadna inna gra piłkarska nie zapewnia takich emocji"
NeoPlus

„„Seabass" (projektant gry) pokaże wszystkim, jak się robi najlepszą grę piłkarską"
CD Action

„Jestem zachwycony tym, że będę kojarzony z tak świetną serią"
Adriano, Inter Mediolan

„Polecam najlepszą grę piłkarską!"
Maciej Żurawski, Celtic Glasgow

Mecze komentują

Mateusz Borek

i Roman Kołtoń.

Polecam najlepszą grę piłkarską

zamów już dziś na **gram.pl** i zdobądź ją pierwszy!

sklep.gram.pl/pes6

KONAMI | CDPROJEKT | gram.pl | metro | sport | RoxyFM | PlayStation.2 | PC DVD ROM | 129,90 złotych | PL | 3+ www.pegi.info

Pro Evolution Soccer 6™ © 2006 KONAMI. „KONAMI®" to zarejestrowany znak towarowy KONAMI CORPORATION. „Pro Evolution Soccer" to znak towarowy KONAMI CORPORATION. Library programmes © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. z wyłączną licencją od Sony Computer Entertainment Europe. Pro Evolution Soccer 6™ korzysta z „DNAS" (Dynamic Network Authentication System), system autoryzacji stworzony przez Sony Computer Entertainment Inc. Wydawca: Konami Digital Entertainment GmbH. Produkcja: Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dożywotnia Gwarancja
Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze
Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

Używki (używane gry)
Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

RESISTANCE: FALL OF MAN

PLAYSTATION 3 DRUGA WOJNA Z KOSMITAMI? TYLKO NA PIERWSZY RZUT OKA

Jak rozpętałem Dru... Ekhem, nie ma Drugiej? Według naszego kalendarium w 1951 roku świat dochodzi już do siebie po Drugiej Wojnie Światowej, w Starachowicach rozpoczyna się produkcja samochodu Star-20, a najsłynniejsze szpiegowskie małżeństwo Rosenbergów zostaje skazane na śmierć w USA za wykonywanie zawodu na rzecz ZSRR. Wszystkie te tragiczne wydarzenia nie miałyby miejsca, gdyby historia potoczyła się tak, jak w swej najnowszej produkcji przedstawiają to ojcowie Spyro – grupa Insomniac Games. Wyobraźcie sobie, że Druga Wojna Światowa nigdy się nie zaczęła! Nie miała kiedy – w latach 30. Rosja zamknęła swe granice i zaprzestała kontaktów ze światem. Oficjalnie chodziło o przeprowadzenie reform społecznych (kto czytał „Rok 1984" Orwella ten wie, że tak to powinno wyglądać), nieoficjalnie mówiło się o badaniach nad przełomowym typem broni o niewyobrażalnej sile rażenia. Prawda okazała się być dużo gorsza. To właśnie Rosja stała się miejscem cichej inwazji obcej rasy i wylęgarnią dla szerzonego przez nią wirusa „Chimera". W latach 40. na światło dzienne wypłynęły plotki, jakoby w kraju bolszewików przeprowadzano eksperymenty genetyczne, z powierzchni ziemi znikały kolejne wioski, czy w końcu całe miasta. Przez dekadę Obcy zbroili się, aby zawojować cały świat. Walki w 1951 roku nie trwały dłużej, niż trzy miesiące – tyle potrzebowała wroga armia, by zniszczyć cały dorobek cywilizacji. No, prawie cały – USA i pojedyncze bazy na terenie Wysp Brytyjskich oparły się atakowi.

Europę oswobodzić przyjdzie nam w butach Nathana Hale'a – amerykańskiego dowódcy małego oddziału bojowego. Jego jednostka mocno oberwała i został pozostawiona swemu losowi. Hale ocknął się jednak, zainfekowany wirusem. W dniach 11-14 lipca 1951 główny bohater swą determinacją i uporem dawał przykład innym walczącym. O jego czynach w konwencji retrospekcji opowie nam Rachel Parker – pani naukowiec prosto z Ameryki. Jak nasz bohater walczył z wirusem? Ile czasu mu się opierał? Z czym to się wiązało? I dlaczego po czternastym dniu lipca słuch po nim zaginął? Fabuła to bezsprzecznie jeden z elementów, którymi stać będzie Resistance: Fall of Man.

BO DO TEGO TRZEBA CZASU

Jako tytuł startowy dla PlayStation 3 omawiana gra stać ma się jednym z głównych powodów zakupu nowej konsoli. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że spełni swoje zadnie. Na początku września zaprezentowana została kolejna wersja grywanego kodu hulająca już na ostatecznych narzędziach developerskich. I to widać. Na E3 gra mogła się podobać, ale to, jak wygląda ona teraz, to już małe mistrzostwo świata. Algorytmy napędzające tę produkcję podzielone zostały na poszczególne rdzenie procesora głównego, a następnie dopracowane do granic obecnych możliwości. Efekty wybuchów, czy pyłu unoszącego się w powietrzu, wytyczają nowe standardy, podobnie jak gra świateł i cieni, które jeszcze nigdy nie wyglądały tak sugestywnie. To prawdziwy pokaz mocy następnej generacji – tak samo, jak możliwość zmiany wystroju pomieszczeń przed i po naszej w nich wizycie – przypomina to krajobraz przed i po udanej imprezie w akademiku. Totalna demolka, powybijane szyby, dziury w ścianach, poprzewracane meble, zapchane umywalki, smród... No dobra, trochę się rozpędziliśmy. Na otwartym terenie uwagę przykuwa daleki horyzont, zróżnicowane budynki, zasieki i na szybko stawiane barykady. Wszystko odziane w piękne tekstury chodzi do bólu płynnie w 60 klatkach i przy rozdzielczości 720p, ale celem autorów jest niesamowite i prawie mistyczne 1080p. Może się uda.

A.I.? TO TAKI FILM?

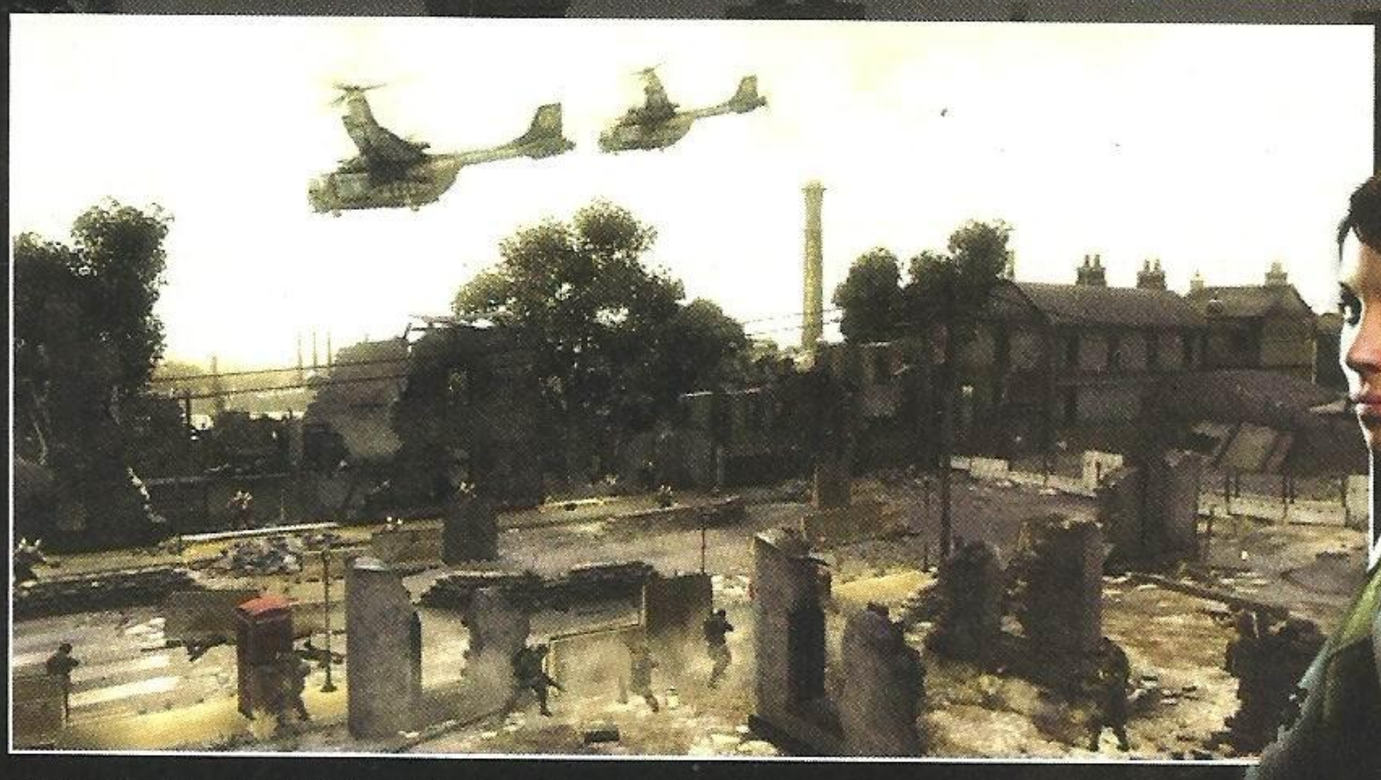
Jednym z elementów, który zrywać ma kask razem z rzepkami, jest sztuczna inteligencja – mówimy tutaj o prawdziwym postępie w pracach nad nią. Mimo że nie raz słyszeliśmy o dostosowywaniu zachowań przeciwników do naszych poczynań, teraz dopiero staje się to prawdą. Wyobraźcie sobie, że gdy zaatakowany stwór ukryje się za winklem i skojarzy, że chcecie go zajść z flanki, wyjdzie Wam na spotkanie i do konfrontacji dojdzie w połowie drogi. Naturalnie brzmi również teza, że myślenie przeciwników zależne będzie od ich rodzaju – dzikie bestie działają indywidualnie, zmutowani żołnierze porozumiewają się między sobą i „wiedzą", że ich siła leży

W grze nie zabraknie pojazdów. Do naszej dyspozycji oddane zostaną trzy ich rodzaje: jeep o nazwie Lynx, pojazd obcych – Stalker i jeszcze jeden, wciąż nie pokazany przez developerów. Posługiwać się nimi będziemy w trybie dla jednego gracza oraz w kooperacji. W sieciowych potyczkach wieloosobowych do poruszania się wystarczyć będą musiały nam nogi. Twórcy twierdzą, że pojazdy po prostu nie pasowałyby do ich wizji starć w multiplayerze.

INFO
DEVELOPER: INSOMNIAC
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD (USA)

W trybie multiplayer panuje podział na klasy. Do naszej dyspozycji oddane zostaną dwa rodzaje walczących: ludzie i zmutowane ofiary wirusa. Ci pierwsi potrafią biec przez moment sprintem i mają radar, drudzy mogą aktywować tryb Rage, który poprawia ich szybkość oraz siłę i pozwala im widzieć przez ściany, ale sprawia, że pasek życia topnieje i są łatwiej zauważalni na radarach. Wybór rasy ma mieć duży wpływ na prowadzenie rozgrywki. I dobrze.

w liczebności. Wymagający mają być jedni i drudzy. Ich wygląd to świeże wizje, mordy możecie podziwiać na screenach, ale nie zobaczycie ich animacji. Niech za dowód na skok, jaki się w tej dziedzinie dokonał, wystarczy podane przez producenta porównanie – w ich grach na PS2 bohater miał średnio 30 animacji, tutaj przeciwnicy mają ich około 400! Strefy trafień, fizyka szmacianej lalki targanej, czy to serią z karabinu, czy też strzałem z shotguna – tutaj również nie może być mowy o kompromisach.



„GUNS, LOT OF GUNS"

Doświadczenie producenta zdobyte przy Ratchet & Clank pomogło stworzyć niepowtarzalne pukawki. Jeśli myśleliście, że nie da się w tej kwestii wymyślić niczego nowego... pomyślcie raz jeszcze, mocniej. Każda z giwer nazywa się nawet odpowiednio. „Fareye" to oczywiście snajperka – niby zwykła, a jednak jej używanie wiąże się ze zwolnieniem czasu, co daje oczywistą przewagę nad przeciwnikiem. Granat (zwany tutaj „Jeżem"), krótko przed wybuchem unosi się nad ziemią, a w jego momencie wypluwa z siebie 50 metalowych igieł. Masakra murowana. Z kolei „Auger" to odpowiednik shotguna. Strzela metalowymi skrawkami, które przecinają napotkane obiekty i wybuchają, gdy już w nie wnikną. Alternatywny tryb strzelania pozwoli nam na stawianie swoistych barier energetycznych, które spenetrować mogą tylko wspomniane odłamki. Sapper to „glutownica" – podobna do tej znanej z Unreal Tournament – maź, którą wypluwa, posłuży nam do zabezpieczania wąskich przejść i zastawiania śluzowych pułapek podczepionych do sufitu. Wszystkie bronie używane są przez obie strony konfliktu, a zamysłem autorów jest to, aby dzierżona broń miała duży wpływ na przebieg starcia. Dwie takie same spluwy w rękach przeciwników to najtrudniejsza do rozstrzygnięcia sytuacja. Należy zatem odkrywać wady i zalety każdej broni. Przyjemność tę ułatwi nam to, że wszystkie giwery, które znajdziemy, będziemy mogli nosić przy sobie, jak w klasycznych strzelankach fpp.

„TY NIE MASZ SKILLA, N00BIE!"

Kampanię dla jednego gracza przejść będzie można dodatkowo w kooperacji z kolegą na podzielonym ekranie, co wiązać się będzie ze minimalną zmianą w ilości przeciwników i pojawieniem się akcji „dla dwóch". Jednak to dopiero wierzchołek góry lodowej – prawdziwym rarytasem stać ma się odpicowany tryb multi. Aż 40 żądnych krwi graczy zmierzy się między sobą w sieci. Tryby to nieśmiertelny Deathmatch i Team Deathmatch oraz dwa autorskie, drużynowe: Breach (z ang. „wyłom") i Meltdown („odwilż").

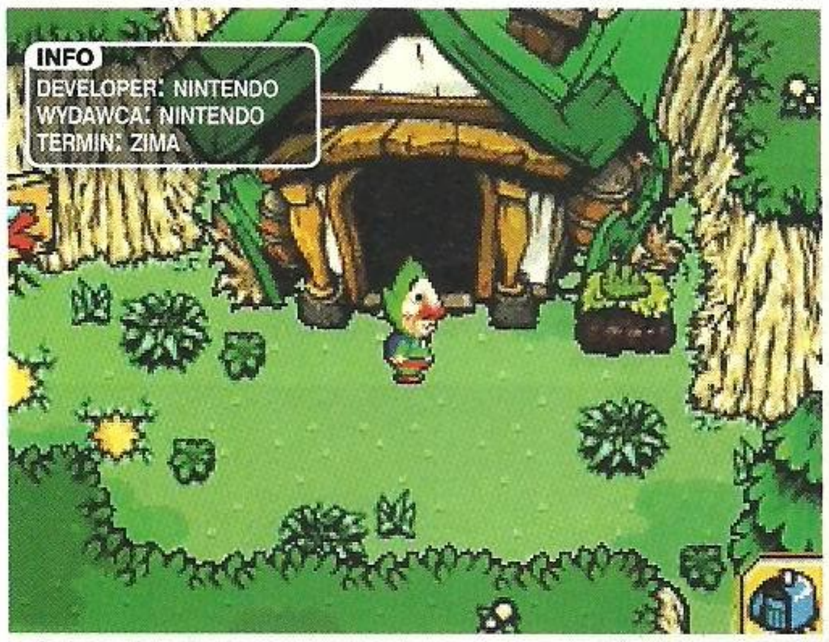
W pierwszym na mapie znajdują się dwie bazy, w każdej z nich stoi rdzeń (celem jest oczywiście jego zniszczenie). Na mapach rozsiane jest pięć specjalnych sfer. Kontrola nad każdą z nich przyniesie nam szereg udogodnień (poza odrodzeniami w danym punkcie). Pierwsza strefa polepszy nasz radar, druga umieści więcej broni w naszej bazie i kontrolowanych już punktach, trzecia obwaruje naszą placówkę gniazdami karabinów, czwarta zasadzi miny pod jej murami, a ostatnia totalnie zablokuje dostęp do rdzenia. Kluczem ma być przejmowanie kontroli nad strefami i uderzenie w najlepszym momencie. Brzmi rewelacyjnie.

PRZEZ DEKADĘ OBCY ZBROILI SIĘ, ABY ZAWOJOWAĆ CAŁY ŚWIAT. WALKI W 1951 ROKU NIE TRWAŁY DŁUŻEJ, NIŻ TRZY MIESIĄCE – TYLE POTRZEBOWAŁA WROGA ARMIA, BY ZNISZCZYĆ CAŁY DOROBEK CYWILIZACJI. NO, PRAWIE CAŁY

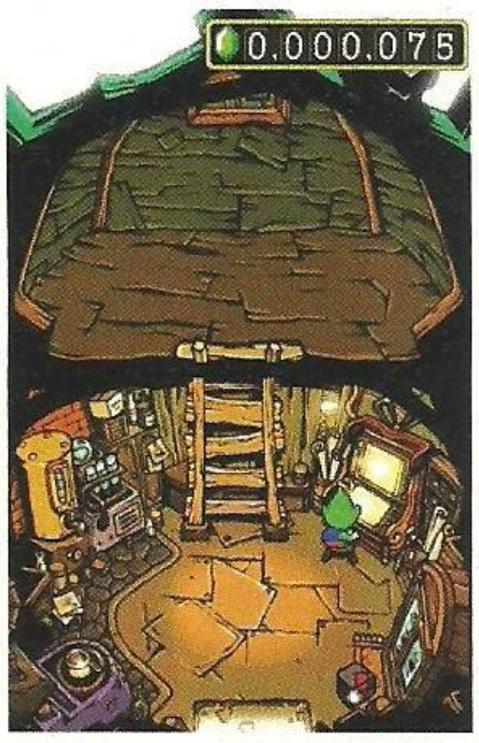
Resistance: Fall of Man © Sony Computer Entertainment America

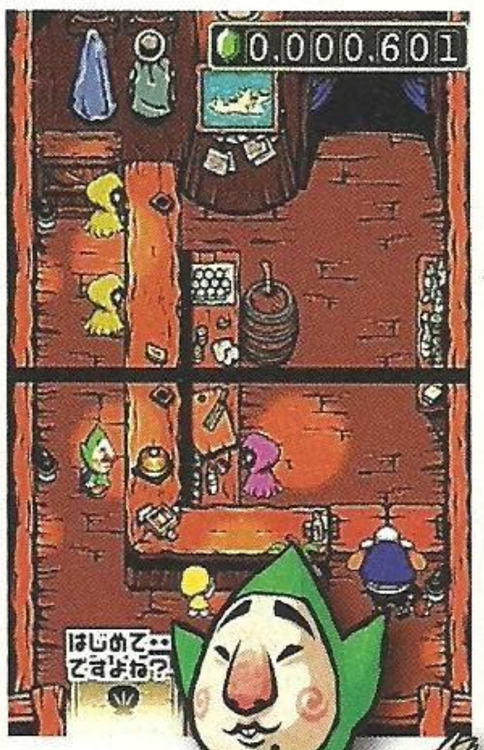
Wspomniany Meltdown to te same założenia, tylko, że bez rdzeni – wygrywa drużyna z większą ilością fragów.

Wokół Resistance: Fall of Man panuje gorąca atmosfera, czuć, że Sony łączy z tą grą wielkie nadzieje (w końcu tytuł dostępny ma być tylko na ich konsolę). Klimat stanowiący hybrydę motywów znanych z Half-Life 2 i klasycznych, drugowojennych shoterów fpp zapowiada powiew świeżości w gatunku. Może stanie się zwiastunem nowej jakości, trzymamy kciuki. ■■



■ Ciekawe, kto w Nintendo wpadł na pomysł by uczynić z Tingle'a głównego bohatera erpega? Przecież znacznie lepiej do tej roli nadałby się grzybek z Super Mario...





Tingle RPG

NINTENDO DS SPODZIEWAMY SIĘ OSTREJ REAKCJI POSŁA WIERZEJSKIEGO

Jeżeli surfując po internecie trafilibyście, oczywiście zupełnie przypadkiem, na stronę GayGamer.net, Wasze oko zapewne przykułaby lista dwudziestu najbardziej „zgejowionych" bohaterów gier video. Znajdują się na niej tacy zawodnicy, jak Raikov z MGS3 czy Joachim z Shadow Hearts: Covenant. Jednak na pierwszym miejscu znajduje się Tingle – maszkara straszącą graczy od czasów Zelda: Majora's Mask. Faktycznie, modny wąsik oraz czerwone gatki zakładane NA dziwny strój, to jego mocne punkty, ale nie przeszkodziło to mistrzom z Nintendo w obsadzeniu go w roli bohatera nowej gry RPG na Dual Screena. Faktycznie – czy coś może tu pójść nie tak?

Fabuła przedstawia się następująco. Oto Tingle, jeszcze nie jako Tingle, a nieznany nam koleżka, słyszy głos tajemniczego Dziadka Rupee. Tak, od tych Rupii, znanych Wam pewnie jako środek płatniczy z Zeldy. Dziadek strzela głodną gadkę o tym, jak to wrzucając do sadzawki obok swojego domu rzeczone Rupie, nasz bohater będzie mógł dotrzeć to Krainy Rupii dzięki powstającej za pomocą datków Wieży. A na koniec zmienia nienazwanego typa w Tingle'a. Przyznacie, że nikt o zdrowych zmysłach, by czegoś takiego nie wymyślił.

Tingle rusza więc w świat, aby zdobyć nieco gotówki, bowiem posiadane przez niego na początku sto rupii nijak ma się do tysiąca potrzebnego na wybudowanie wieży. Budowa wieży pozwoli także na dotarcie do nowych lokacji, więc kasa jest konieczna. Tingle będzie mógł ją zarabiać poprzez zbieranie rozmaitych gratów i ich sprzedaż w miasteczku, będzie także mógł łączyć ze sobą przedmioty, aby wytworzone w ten sposób nowe dobra opchnąć po jeszcze wyższej cenie. Za wygrane walki z przeciwnikami także wpadnie mu trochę grosza (im więcej przeciwników naraz będzie się z nim tłukło, tym tłustszy bonus wypłaci konsola). Miłość Tingle'a do map także przyniesie mu profity – skompletowane plany lokacji można sprzedać w miasteczku. Praktycznie wszystko w tej grze kosztuje. Postaciom trzeba płacić, aby z nimi pogadać, strażnikom zapłacić, aby przejść przez bramę, a po skończonym queście jesteśmy pytaniem ile chcielibyśmy za niego gotówki. Zażądaj za dużo, a odejdziesz z niczym! Rupie są także źródłem życia Tingle'a, więc zawsze należy mieć ich trochę przy sobie. Gra zapowiada się naprawdę intrygująco, a do tego czuć w niej magię Nintendo, więc jest jakaś szansa na to, że Tingle nas zauroczy i przestaniemy się z niego śmiać. Ale niewielka. ■■

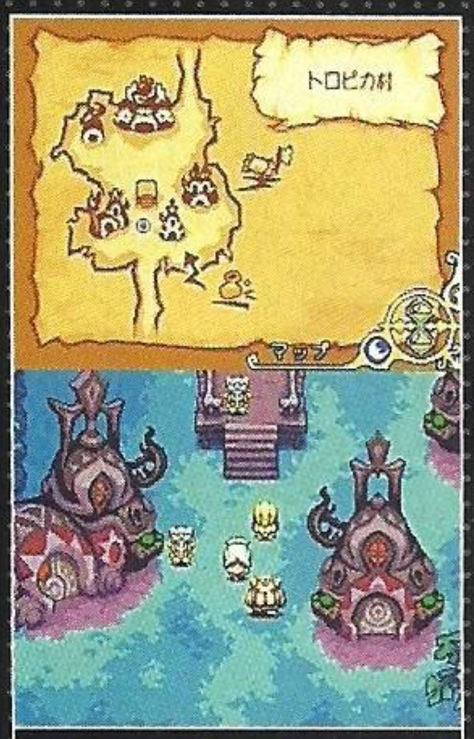
JEST JAKAŚ SZANSA NA TO, ŻE TINGLE NAS ZAUROCZY I PRZESTANIEMY SIĘ Z NIEGO ŚMIAĆ

HEROES OF MANA

Mimo, iż Children of Mana jeszcze nie dotarło na nasz kontynent, żółci bracia z Kraju Kwitnącej Wiśni już czekają na kolejną część cyklu – Heroes of Mana. Głównym bohaterem historii będzie wesoły koleżka Roger, który jest żołnierzem w armii królestwa Pedan. System gry ulegnie poważnym zmianom – gra bowiem będzie teraz strategią czasu rzeczywistego z elementami RPG. Ważnym elementem rozgrywki będzie na początku misji gromadzenie surowców. Będziemy także budować przybytki, dzięki którym sprowadzimy stwory na pole walki. Podczas samych starć wydajemy członkom naszej armii rozkazy, które skrupulatnie wykonują. Za grę odpowiedzialny jest zespół Brownie Brown, który ma już na swoim koncie Sword of Mana na GBA. Można więc zakładać, że twórcy wiedzą, co robią, i pomimo znacznej zmiany charakteru, Heroes of Mana będzie grą co najmniej dobrą. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



MAGICAL STARSIGN

Magical Starsign to kontynuacja wydanego pięć lat temu na GBA jRPGa Magical Vacation, który nie opuścił granic Japonii. Gra jest klasycznym przedstawicielem gatunku – gracz kierujący grupką młodych adeptów magii wyruszy w kosmos, aby uratować swoją nauczycielkę oraz cały świat. Każdy z członków drużyny jest związany z jedną z gwiazd. Podczas podróży po rozmaitych planetach, ich układ w stosunku do gwiazd determinował będzie siłę magiczną naszych postaci, co może dodać systemowi trochę głębi. Całość wykonana jest w przyjemnej dla oka mangowej konwencji.

COOKING MAMA

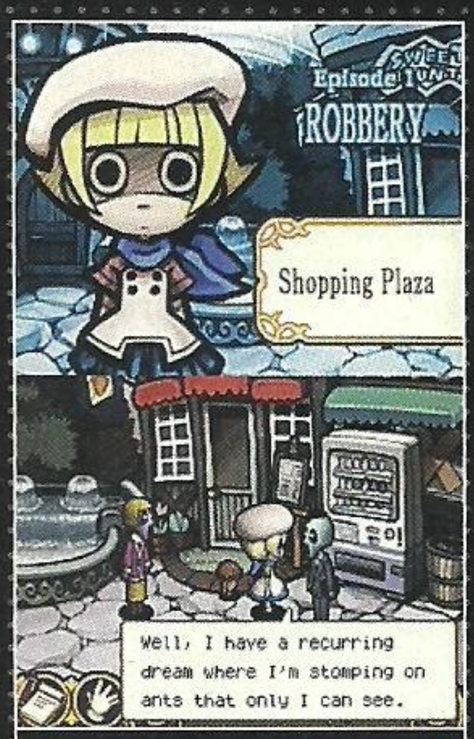
W Cooking Mama gracz wcieli się w rolę kucharki i będzie, jak to kucharka, przygotowywał rozmaite potrawy. Dzięki wykorzystaniu stylusa będzie mógł kroić, obierać, trzeć, ubijać itp. Utrzymana w japońskim stylu dwuwymiarowa grafika prezentuje się nader prosto, ale przejrzyście. Gra zapowiada się ciekawie i oryginalnie, choć na razie nie jesteśmy w stanie przewidzieć, czy będzie ona zabawna przez więcej niż piętnaście minut. Bardzo byśmy chcieli, bo oryginalnych i dobrych gier wykorzystujących unikalne możliwości Dual Screena nigdy za wiele.

PROJECT HACKER

Mamy tu do czynienia z ciekawie zapowiadającą się detektywistyczną grą przygodową, w której na rozwiązanie czekać będzie tajemnicza sprawa związana z przestępstwami komputerowymi. Gracz wcieli się w rolę Satoru, detektywa pracującego dla organizacji GIS, a w rozwiązaniu sprawy pomagać mu będzie pani detektyw Rina. Wszelkie zagadki będziemy rozwiązywać przy użyciu stylusa – bohaterowie podczas prowadzenia sprawy będą musieli łamać hasła, naprawiać zhakowane programy i tym podobne. Brzmi ciekawie.

DEEP LABYRINTH

Deep Labirynth to pierwsza gra RPG na DSa z widokiem z oczu bohatera. Gra toczy się w fantastycznym świecie przypominającym swoim zakręceniem i różnorodnością Opowieści z Narni. Walki w grze będą się toczyć w czasie rzeczywistym, a ciosy i czary będziemy wypłacać przeciwnikom przy pomocy stylusa. Ciekawe jest to, że w grze znajdziemy dwa oddzielne scenariusze – jeden przeznaczony będzie dla RPGowych nowicjuszy, drugi zaś dla weteranów gatunku. I choć zapewne nie będzie to Oblivion, to jednak jesteśmy Głębokim Labiryntem mocno zaciekawieni.



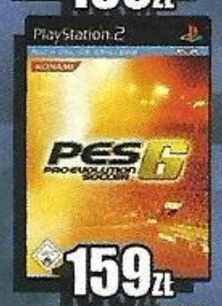
TOUCH DETECTIVE

Bohaterem Touch Detective będzie Rina Mackenzie, dziewczynka, która po przeniesieniu się jej ojca na łono Abrahama dziedziczy renomowaną agencję detektywistyczną. Świat w którym toczy się gra, nie ma jednak nic wspólnego z naszym – to fantastyczne uniwersum, w którym spotkamy chodzące szkielety i mechanicznych lokajów. Na naszą małą panią detektyw będą czekać cztery odrębne i tajemnicze sprawy do rozwiązania. Pomogą jej mechaniczny służący Cromwell oraz niejaki Pan Grzyb. Styl graficzny gry będzie równie zakręcony jak scenariusz.

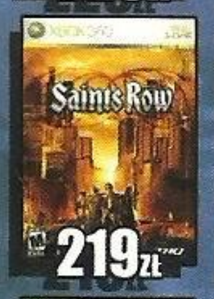
CO TYDZIEŃ NOWOŚCI - ZADZWOŃ, ZAPYTAJ! GRY OD 19 ZŁ! RATY NA CAŁY KRAJ! NA PRE-ORDERY NA WII ORAZ PLAYSTATION 3

PlayStation.2 Xbox GameCube

ACE COMBAT BELKAN WAR	169zł
BATTLE fiELD 2	75zł
BLACK	159zł
CARS AUTO	159zł
CHAMPIONSHIP MAN 2006	159zł
DESTROY ALL HUMANS 2	169zł
DRAGON QUEST VIII	199zł
fiFA STREET 1	65zł
FIFA STREET 2	159zł
GHOST RECON 3:	159zł
GOD OF WAR	75zł
GT4	75zł
GTA LC	115zł
HITMAN: BLOOD MONEY	179zł
JUST CAUSE	149zł
METAL GEAR SOLID 3	75zł
METAL GEAR SOLID: SUBSTANCE	179zł
MOH EUROPA	75zł
NBA 07	159zł
NFS: MOST WANTED	159zł
NHL 07	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	159zł
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	139zł
PIRATES OF CARRIBEAN	149zł
PRO EVOLUTION 5	95zł
RESERVOIR DOGS	159zł
RESIDENT EVIL 4	159zł
SILENT HILL COLECTION	169zł
SOCOM 3	159zł
SOULCALIBUR 3	75zł
SPARTAN	55zł
SPY HUNTER	159zł
SUIKDEN 5	149zł
TEKKEN 5	75zł
THE SIMS 2	75zł
THE SIMS 2 ZWIERZAKI	159zł
TOMB RIDER LEGENDS	159zł
TOURIST TROPHY	169zł
YAKUZA	179zł



XBOX360

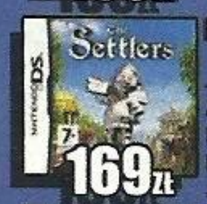


BATTLE FIELD 2	199zł
BLAZING ANGELS	199zł
BOMBERMAN ACT ZERO	tel
CALL OF DUTY 2	229zł
CHROMEHOUNDS	229zł
COLIN MCRAE OFF-ROAD	229zł
CRACKDOWN	tel
DEAD OR ALIVE 4	199zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	199zł
ENCHANTED ARMS	tel
FAR CRY	199zł
FORZA MOTOR SPORT 2	tel
GEARS OF WAR	239zł
GHOST RECON 3	199zł
HITMAN: BLOOD MONEY	199zł
JUST CAUSE	229zł
LORD OF THE RINGS	229zł
MOTO GP 6	199zł
NBA 07	229zł
NHL 07	229zł
OUTfiT	199zł
PES 6	tel
PREY	229zł
SC: DOUBLE AGENT	tel
SUPERMAN RETURNS	tel
TEST DRIVE UNLIMITED	219zł
TOMB RIDER LEGENDS	199zł
VIVA PINATA	tel
WRESTLE KINGDOM	Tel

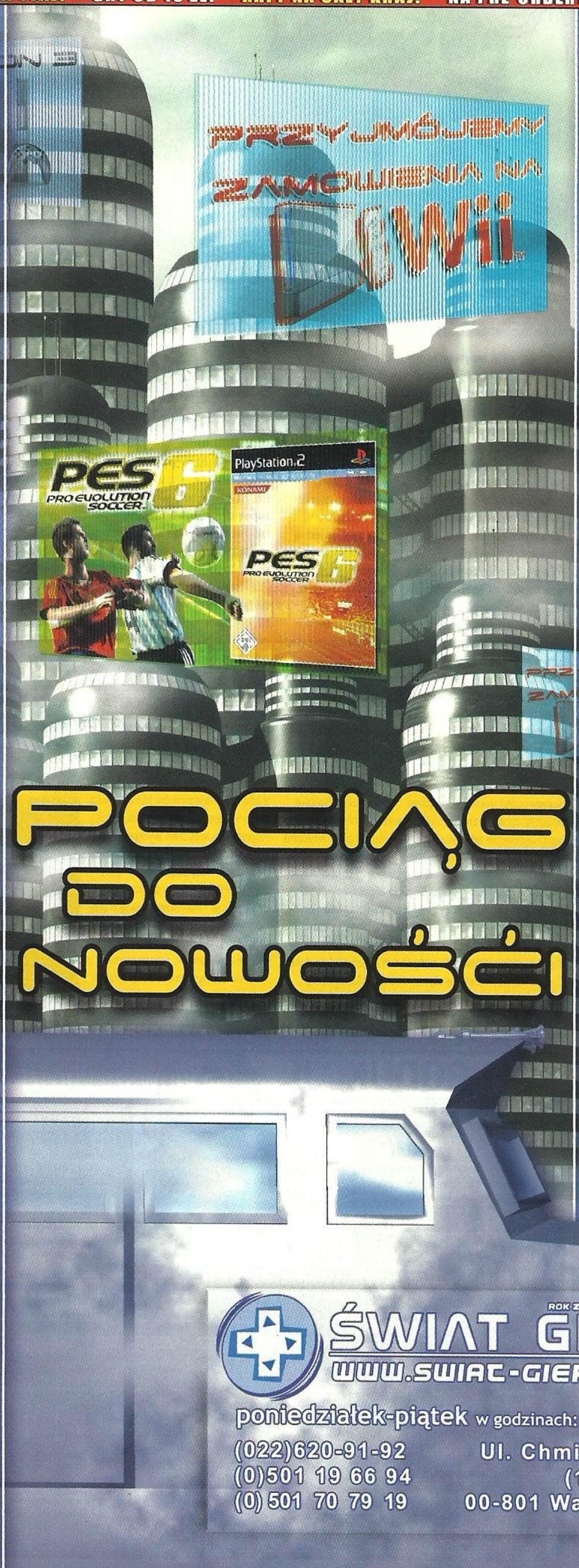
PSP

B-BOY	tel
BREATH OF FIRE III	149zł
DAXTER	159zł
DEF JAM FIGHT FOR NY	159zł
DRAGON BALL Z	149zł
MIAMI VICE	169zł
fiFA 07	149
GANGS OF LONDON	tel
GTA LIBERTY CITY STORIES	159zł
HOT SHOTS GOLF OPEN	tel
JUICED:ELIMINATOR	tel
KEY OF HEAVEN	179zł
LEGEND OF HEROES II	179zł
LEGO STAR WARS II:	tel
LOCOROCO	169zł
MGS2	169zł
MIAMI VICE	179zł
MONSTER HUNTER: FREEDOM	169zł
SOCOM 3	179zł
SPLINTER CELL ESSENTIALS	119zł
STREET SUPERMACY	tel
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	179zł
TALES OF ETHERNIA	149zł
TENCHU: TIME OF THE ASSASIN	179zł
TOMB RAIDER LEGEND	159zł
ULTIMATE GHOST N GOBLINS	tel
UNTOLD LEGEND	169zł
VALKYRIE PROfiLE: LENNETH	tel
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	179zł

NINTENDO DS



AGE OF EMPIRES	169zł
BATTLE PRINCE OF PERSIA	159zł
DRAGON BOOSTER	tel
JUMP SUPERSTARS	tel
LEGO STAR WARS II	tel
LOST MAGIC	tel
MONSTER HOUSE	tel
NEW SUPER MARIO BROS	159zł
SPYRO: SHADOW LEGACY	159zł
TOMB RAIDER LEGEND	tel
TRACE MEMORY	tel



PlayStation.2

od 349zł

Xbox

od 399zł

XBOX360

od 999zł

NINTENDO GAMECUBE

od 249zł

GAME BOY ADVANCE

od 249zł

NINTENDO DS

od 399zł

PSP

od 699zł

GRY

AKCESORIA

KONSOLE

WYSYŁKA 24H

REGENERACJA CD/DVD

RATY

SKUP

SERWIS

WYMIANA

ROK ZAŁOŻENIA 1995

ŚWIAT GIER

WWW.SWIAT-GIER.COM

poniedziałek-piątek w godzinach: 10 -19

(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19

Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI ● OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW ● fiRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

N(E)O COMMENTS
PARODIA PREMIER

KAXI

Tegoroczny listopad miał być wielkim świętem wszystkich graczy i momentem, kiedy next-genowa wojna rozkręci się już na dobre. Dwie nowe konsole na rynku – ultra-kosmiczne PS3 oraz prorodzinne Wii – miały uderzyć z ogromnym impetem i od samego początku żreć się wraz z Xboxem o klienta. Nie ma w końcu nic lepszego niż ostra konkurencja. Pierwsze zdezerterowało Sony. W tym roku ich ośmiordzeniowy kombajn wystartuje jedynie w Japonii i USA – Najstarszy Kontynent poczeka sobie do marca. No cóż, mogliśmy się już przyzwyczaić do takiego traktowania. Ale Sony samo sobie utrudnia sukces w tym wyścigu. Pomimo przesunięcia Europy na przyszły rok, dla pozostałych regionów na premierę pozostało ledwie pół miliona konsol! Dokładnie 400 tys. dla hAmerykanów i stówka dla Japonii. Przecież to śmiech na sali. Pięć lat temu GameCube'a z trzema przeciętnymi tytułami startowymi w dzień premiery kupiło prawie dwa razy więcej osób. A oni rzucą sto tysięcy dla Japończyków? Przeczuwam dantejskie sceny. Oczywiście, za tym stoją rzeczywiste problemy, a nie widzimisię Kutaragiego, ale mi jako graczowi i potencjalnemu klientowi to wisi i powiewa. Zwłaszcza, jak się przez pół roku trąbi o światowej premierze i liczbie konsol, która na pewno sprosta popytowi. Bujać to my, a nie nas, panowie.
Na kłopotach Sony skorzystało oczywiście Nintendo. Kilkanaście dni po ogłoszeniu przez konkurencje tych rewelacji, zorganizowało konferencje prasowe, gdzie wreszcie ujawniło szczegóły startu Wii. Ale nie musiało już zaciskać pasa i kombinować, jak być lepszym od Sony, gdyż to drugie pokonało (w kwestii premiery) się samo. Bo co zrobią dwa miliony Japończyków, którym nie uda się nabyć PS3? Zapewne większość z nich osłodzi sobie zawód sprzętem Nintendo. Podobnie będzie na całym świecie, pytanie brzmi tylko w jakiej skali. Ale jakby nie było, N na tym nie straci, więc mogło podyktować warunki. Z tego też powodu za Wii zażądało maksymalnej kwoty, która nie narażała ich na miano kłamców; dlatego Europa dostanie konsolę jako ostatnia, prawie trzy tygodnie po Stanach; dlatego brak atrakcyjnych cenowo zestawów Wii + dodatki. Machając pilotem w te Święta czy katując starusieńkie PS2 trudno będzie zagłuszyć poczucie, że znów się zostało wykiwanym. ■■

Haze

XBOX 360 | PLAYSTATION 3 **HAZE W SLANGU ZNACZY TYLE, CO „FALA"**

Jeżeli zapytacie kogoś, który zespół developerski robi najlepsze gry FPP na świecie, możecie być pewni, że wskazani zostaną zawsze ci sami twórcy. Zapewne w ścisłej czołówce znajdą się kolesie z Bungie, można także spodziewać się w niej ludzi z Retro Studios. Oprócz nich do tego zaszczytnego grona wiele osób na pewno zaliczy także dziarskich Brytyjczyków z Free Radical Design. Ten założony przez czwórkę byłych pracowników Rareware zespół znany jest przede wszystkim z trylogii TimeSplitters, która uważana jest, całkiem zresztą słusznie, za jedną z najlepszych serii gier FPP ostatniej generacji konsol. I choć autorzy utrzymują, że nie powiedzieli jeszcze w temacie TimeSplitters ostatniego słowa, tym razem kapitan Ash, Harry Tipper oraz cała reszta naszych ulubieńców ma wolne, natomiast Free Radical Design postanowiło zabrać się za grę nieco poważniejszą, celującą w dojrzalszego odbiorcę.

Ich nowy projekt został zatytułowany Haze, i jest to, a jakże, shooter FPP. Gra rozgrywać się będzie w oddalonej o dwadzieścia lat przyszłości, w której rządy państw wolą zlecać rozwiązanie kwestii wymagających użycia siły zewnętrznym korporacjom, niż same zajmować się organizacją i utrzymaniem wojsk. Na rynku istnieją więc potężne firmy, które na wyposażeniu mają najnowocześniejsze uzbrojenie, futurystyczne bojowe pojazdy, zastępy znakomicie wyszkolonych najemników oraz najnowsze zdobycze nauki, takie jak biomedyczne implanty. Są one w stanie walczyć dla każdego, kto tylko będzie w stanie wypłacić odpowiednio grubą sumkę.

Twórcy Haze przy okazji Second Sight udowodnili już, że potrafią dostarczyć zajmujący scenariusz i opowiedzieć ciekawą historię, co pozwala przypuszczać, że również ich nowa gra będzie pod tym względem dopieszczona. Głównym bohaterem Haze będzie Jack Carpenter. Jack jest świeżym rekrutem Mantel Corp., jednej ze wspomnianych militarnych korporacji. Postanowił zaciągnąć się w jej szeregi, żeby spełnić się w ekscytującej pracy i powalczyć o słuszną sprawę. Jego misja rozpocznie się w jednym z południowoamerykańskich krajów, jednak bardzo szybko okaże się, że wiele rzeczy w rzeczywistości prezentuje się zupełnie inaczej, niż nasz najemnik to sobie wyobrażał. Twórcy obiecują zastosować się do złotej, hitchcockowskiej zasady – na początku będzie porównywalnie do trzęsienia ziemi, a potem napięcie ma narastać.

Autorzy obiecują położenie dużego nacisku na oddanie moralnych dylematów naszego bohatera. Na początku Jack będzie ochoczo walczył dla Korporacji, ale jak zachowa się, gdy zamiast walki z partyzantami padnie rozkaz pacyfikacji wioski i wycięcia w pień jej mieszkańców? Free Radicale zapowiadają, że w grze napotkamy wiele takich moralnie niejednoznacznych sytuacji.

TWÓRCY HAZE PRZY OKAZJI SECOND SIGHT UDOWODNILI JUŻ, ŻE POTRAFIĄ DOSTARCZYĆ ZAJMUJĄCY SCENARIUSZ

Jack nie ruszy do boju sam – będzie tylko jednym z licznych najemników Mantel Corp. Jego kolegom gracz będzie mógł za pomocą krzyżaka wydawać proste rozkazy, takie jak „kryć się", „atakować" czy „za mną". Twórcy duży nacisk kładą na sztuczną inteligencję – nasi towarzysze mają oceniać sytuację na polu walki i zachowywać się rozsądnie, a nie dawać się ustrzelić pierwszemu lepszemu przeciwnikowi. Ci ostatni zresztą także mają być nie w ciemię bici, wykorzystywać grupowe ataki, charakterystykę terenu i sytuacji w jakiej znalazł się gracz, sprawnie posługiwać się bronią i granatami – generalnie mają za zadanie graczowi ostro napsuć krwi.

Haze ma przed sobą jeszcze długą drogę na sklepowe półki, a z grą cały czas wiąże się zdecydowanie więcej pytań, niż odpowiedzi. Jeśli jednak jej twórcy dostarczają świetne gry FPP od dziesięciu lat, a do tego stoi za nimi potęga Ubisoftu, to można się spodziewać tytułu przynajmniej bardzo dobrego. Grafika prezentuje się świetnie, w obietnice o zaawansowanym silniku fizycznym wierzymy – Free Radicale już wcześniej pokazali, że potrafią takie rzeczy kodować. Niewiele wiadomo o multiplayrze online, wiemy że będą zarówno tryby współzawodnictwa, jak i kooperacji. O Haze jesteśmy więc spokojni – zapowiada się kawał świetnej gry, w którą pogramy jednak dopiero w przyszłym roku. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

MERCURY MELTDOWN REMIX

Ci z was, którzy nie posiadają PSP i nie mogli z tego powodu spróbować swoich sił z grą Mercury Meltdown, a lubią gry logiczne i mają PlayStation 2 mogą zacząć się cieszyć. Przygody rtęciowego bloba trafią bowiem także na stacjonarną konsolę Sony. Zapowiada się kawałek świetnej rozrywki wymagającej sporo główkowania. W grze znajdziemy ponad dwieście plansz, oraz kilka elementów nieobecnych na PSP.

DELTA FORCE: TEAM SABRE

Team Sabre to kontynuacja zeszłorocznego FPPa Delta Force: Black Hawk Down, chociaż nie jest z nim ściśle powiązana. W grze znajdziemy dwanaście misji dla pojedynczego gracza, a na arsenał złoży się ponad dwadzieścia różnorodnych broni. Jednym z najmocniejszych punktów Delta Force BHD był multiplayer – w Team Sabre będzie można walczyć w internecie na ponad dwudziestu mapach w 32 osoby. Nieźle.

FLUSHED AWAY

D3Publisher wyda grę Flushed Away, opartą na komputerowo animowanym filmie DreamWorks pod tym samym tytułem, za którym stoją twórcy Wallace'a i Gromita. Film opowiada o grupie szczurów zamieszkujących londyńskie kanały, bazowana na nim gra natomiast, to oczywiście prosta platformówka. Wersję na wszystkie konsole starej generacji tworzy ekipa Vicious Cycle, natomiast Altron and ART dostarczy wersje na GBA i NDS.

YAKUZA 2

Kontynuacja Yakuzy śmigać będzie na tym samym silniku, co część pierwsza, nie ma więc co liczyć na znaczące zmiany w mechanizmach rozgrywki. Na szczęście kilka elementów udało się nieco bardziej dopracować, jak choćby skrócić czasy ładowania, przez co czas oczekiwania na losowe walki na ulicach nie będą już tak denerwujące. Niestety, data wydania Yakuzy 2 poza Japonią nie jest znana (tam gra pojawi się już w grudniu).

GAMECUBE GBA NINTENDO DS PS2 PSP XBOX XBOX 360

KONSOLE GRY AKCESORIA SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL/FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692

PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

Z NAMI JESTEŚ BEZPIECZNY

XBOX 360 PREMIUM
1649,-

XBOX
OD 399,-

PSP BASE
PACK 729,-

PS2 SLIM
529,-

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

www.madgames.pl

GAMECUBE
OD 199,-

GBA BRIGHTER
399,-

NDS LITE
599,-

.....BO MAMY CENY CO KOPIĄ TYLKI

PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON

KILLZONE: LIBERATION

PLAYSTATION PORTABLE MATT ROZMAWIA W AMSTERDAMIE Z ŁYSIEJĄCYM STEVEM TER HEIDE, PRODUCENTEM GRY

Amsterdam to miasto pełne niespodzianek. Oprócz setek identycznie wyglądających uliczek, cudownej starówki, słodko-duszącego powietrza unoszącego się przy sklepach „z kawą" oraz słynnej na świat cały alei czerwonych latarni, natknąć się tu można między innymi na studio Guerrilla Games. Tym z Was, którzy żyli w jaskini, przypominamy, że dwa lata temu studio Guerrilla przygotowało i dostarczyło Killzone, najgłośniejszy shooter fpp na PS2 i jednocześnie grę, która w Polsce sprzedała się w największej ilości egzemplarzy. Dwa lata temu Killzone był na ustach całego świata, nawet pomimo tego, iż nie osiągnął statusu HALO-killera. Teraz, po dwóch latach przerwy, nadciąga sequel. W poprzednim numerze Neo Plus zapoznaliście się z obszernym preview Killzone: Liberation. W tym miesiącu pora na wywiad z producentem gry – Stevenem Ter Heide.

Nie da się ukryć, że najchętniej kupowaną konsolą jest PlayStation 2. Zdecydowało się na nią ponad sto milionów graczy. Skąd pomysł, aby sequel Killzone'a wyszedł właśnie na PlayStation Portable?
Jak być może wiesz, w ciągu ostatnich dwóch lat Guerrilla Games podzieliło się na dwa wewnętrzne zespoły programistów. Jeden z nich w dalszym ciągu zajmuje się pisaniem gier na stacjonarne PlayStation, drugi zaś na przenośną konsolę Sony. Chcę koniecznie dodać, że możliwości i potencjał małego PSP wywarły na nas ogromne wrażenie i z przyjemnością zabraliśmy się do roboty, kiedy okazało się, że mamy zielone światło, jeśli idzie o pisanie na nie gier. Inna sprawa, że my, jako Guerrilla Games stale się rozrastamy i chcemy mieć w swoim portfolio gry na obie konsole Sony. A tak między nami... Bardzo przyjemnie programuje się nie do końca zbadaną przez developerów konsolkę (PSP), która jest w stanie generować grafikę na poziomie PlayStation 2.

Skąd pomysł na wehikuły i jetpacki w przenośnym Killzone? Mieliście te pomysły, kiedy powstawał pierwszy KZ?
Killzone: Liberation nie mógł być zwykłym portem ze stacjonarnej konsoli – chcieliśmy zaczerpnąć z oryginału tak dużo, jak tylko się dało, a jednocześnie zmienić te elementy, które na przenośnej konsoli nie sprawdziłyby się zbyt dobrze. Przede wszystkim wprowadziliśmy na pole bitwy więcej interakcji. Pamiętasz wolnostojące wehikuły i działka w Killzone, Matt? Pamiętasz przeszkody, których nie dało się ominąć? W Liberation masz jetpacki do przeskakiwania nad wąwozami oraz czołgi do kasowania większych i potężniejszych ugrupowań przeciwników. Obok tego walki z czterema potężnymi bossami, rozbudowany multiplayer oraz mnóstwo dodatków (w tym nowe misje) do ściągnięcia przez internet. Killzone: Liberation pisaliśmy równo dwa lata. W momencie, kiedy pierwsza część gry lądowała w sklepach, my mieliśmy już zgromadzone i opracowane pomysły na sequel. Nie mieliśmy ani jednej linijki kodu, ale wiedzieliśmy już dokładnie, jak wyglądał będzie Killzone: Liberation.

Podczas konferencji wspomniałeś coś o „inteligentnych dodatkach do gry". Co to za dodatki i czym różnią się od „standardowych dodatków do gry"?
Cóż, dodatki będą adekwatne do postępu, jaki udało Ci się w grze wypracować. Przypuśćmy, że przeszedłeś dwie pierwsze misje i nagle dostałeś informację, że w sieci pojawiły się nowe add-ony. Zanim jednak je ściągniesz, nasz system sprawdzi, na jakim jesteś poziomie zaawansowania w grze. Przeszedłeś dwie plansze? Okej, w takim razie możesz ściągnąć sobie film, jak studio Guerrilla projektowało ukończone przez Ciebie poziomy, a do tego na przykład dodatkowe misje, których akcja dzieje się na zaliczonych przez Ciebie wcześniej planszach. Rozumiesz ten system? „Achievementy" będą adekwatne do tego, ile osiągnąłeś w grze. Aby zdobyć wszystkie dodatki, no cóż, trzeba na nie zasłużyć. Będziemy bardzo wymagający!

Dlaczego „third person shooter"? Czy koncepcja strzelanki FPP już się Wam znudziła?
Kiedy ostatecznie zdecydowaliśmy się na wersję gry na PSP, koncepcja strzelanki FPP musiała upaść. Z własnego i nie tylko własnego doświadczenia wiemy, że kamera zamknięta w czaszce głównego bohatera nie jest czymś, co na PlayStation Portable sprawdza się najlepiej. Liberation trzeba było na nowo przemyśleć tak, aby na przenośnej konsoli grało się w nie po prostu dobrze i komfortowo. Potrzebowaliśmy perspektywy, która pozwoliłaby łatwo wgryźć się w kieszonkowe Killzone, a także czerpać z niego maksimum satysfakcji. Kamera, która pokazuje akcję znad głowy żołnierza, daje graczowi lepszy przegląd pola bitwy. Długo pracowaliśmy nad tym, aby takie ujęcie dobrze sprawdzało się w akcji. W rezultacie Killzone: Liberation mocno kojarzy się ze starym, dobrym oldschoolowym shooterem, ale nam taka koncepcja bardzo przypadła do gustu. Liberation nie mogło być zwykłym portem z PS2. Perspektywa „first-person" nie działa na PSP tak dobrze, jak byśmy sobie tego życzyli. Strzelanka tpp jest, moim zdaniem, strzałem w dziesiątkę!

Dlaczego Templar? Dlaczego sequel, a nie zupełnie nowa historia?
Zdecydowaliśmy się na Templara, bo po pierwsze, jest on świetnym żołnierzem, który zdobył mnóstwo doświadczenia w wojnie z Helganami, a po drugie, ma on nie do końca wyrównane rachunki z agresorem. Wraz z końcówką poprzedniej gry Helghaści dostali mocno po tyłku, ale wojna jeszcze się nie skończyła. Tym razem trzeba stawić czoła charyzmatycznemu Metracowi, a taki antybohater potrzebuje odpowiednio silnego żołnierza. Templar jest w okolicy! Pytasz, dlaczego sequel? Cóż, nie chcieliśmy zostawiać oryginalnej historii w niedokończonej formie. Inna sprawa, to miliony plotek, które narodziły się wokół „Killzone 2". Każdego dnia gracze przysyłają nam maile z prośbą o wytłumaczenie, kiedy ukaże się wreszcie Killzone 2 na PS2? Nie komentujemy tego – wszystko, co musicie wiedzieć to fakt, że Liberation na PSP jest OFICJALNYM sequelem pierwszego Killzone'a.

Czy są w Killzone: Liberation elementy, z których nie jesteście do końca zadowoleni?
Widzisz, najśmieszniejsze jest to, że zawsze coś się da poprawić, bo w temacie PlayStation Portable codziennie uczymy się nowych sztuczek i trików. Z grami już tak jest, że kiedy wysyłasz je na linię produkcyjną, to w ostatniej chwili znajdujesz drobne szczegóły, które bardzo chętnie byś poprawił, podkręcił, bądź usunął. Kiedy patrzę na KZ: Liberation to widzę oczywiście kilka niedociągnięć, ale pozwolisz, że zachowam je dla siebie <śmiech>.

Opowiedz coś o filmie zatytułowanym Killzone 3, który widzieliśmy rok temu na E3 2005.
Wszystko, co mogę powiedzieć, to fakt, że Killzone zmierza na PlayStation 3. Nic więcej. W temacie PlayStation 3 musimy zachować milczenie, przynajmniej jeszcze przez jakiś czas. ■■

INFO
DEVELOPER: GUERRILLA
WYDAWCA: SONY
TERMIN: LISTOPAD

Twoje płyty zawsze sprawne

cena regeneracji 12 zł
koszt wysyłki 9,95 zł.
od 5 płyt koszty wysyłki gratis

- przesyłane płyty do regeneracji prosimy dobrze zabezpieczyć na czas transportu
- prosimy o przesyłki polecone i wyłącznie na adres: EXE, ul.Kolista 8, 54-152 Wrocław

PROFESJONALNE CENTRUM NAPRAWY

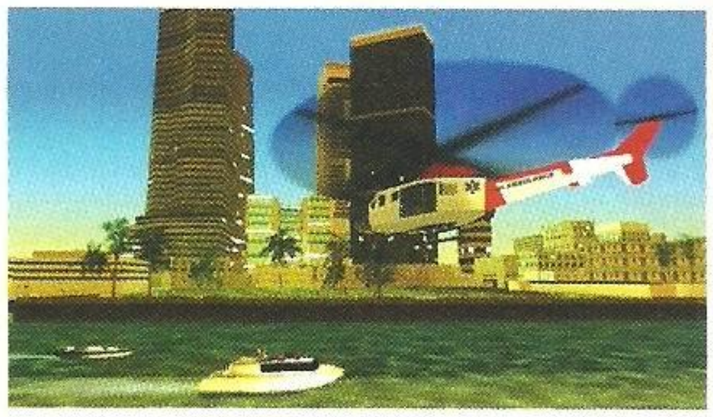
jeśli chcesz rozszerzyć swój biznes o usługę regeneracji - zapraszamy do współpracy

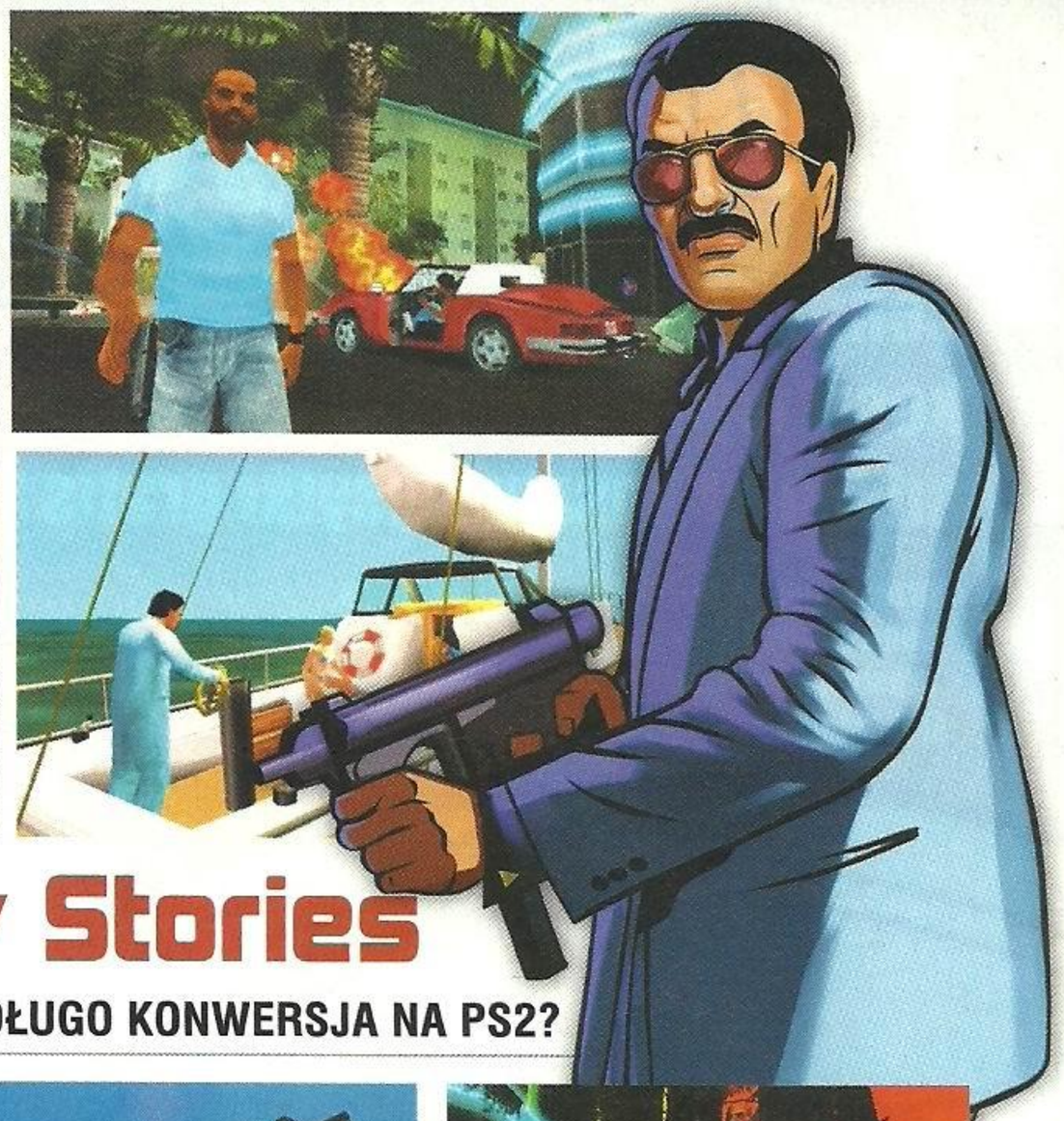
więcej informacji o maszynach i technologii: **www.exe.com.pl/tdr**

tel. 071 3537002 **email: tdr@exe.com.pl**

SCARFACE
Money. Power. Respect.

Myliłby się ten, kto pomyślałby, że Scarface: Money. Power. Respect to kieszonkowa wersja zmierzającego na stacjonarne konsole Scarface: The World is Yours. To zupełnie inna gra, a do tego, uwaga, uwaga, strategiczna! Przyznacie, że to coś rzadko spotykanego na tej platformie. Wydaje się przedziwnym zbiegiem okoliczności (a w takie z zasady nie wierzymy), że strategiczna gra osadzona w gangsterskim uniwersum ukazuje się wkrótce po debiucie trybu Gang Battle w Gangs of London, jednak Scarface zdaje się być znacznie głębszą i bardziej rozbudowaną zabawką. Każda tura będzie składała się z trzech faz. W pierwszej kupimy budynki i zwerbujemy żołnierzy. W drugiej będziemy rozprowadzali narkotyki starając się zmaksymalizować zyski (ceny na rynku będą reagowały na podaż). W trzeciej z kolei będziemy używać żołnierzy do atakowania wrogich terytoriów lub obrony własnych. Gra zaoferuje kilka różnorodnych trybów zabawy. Movie Scenarios luźno śledzi wydarzenia z filmu i stanowi główny tryb dla pojedynczego gracza. W trybie Cartel Challenge gracz będzie mógł przejąć kontrolę nad jedną z ośmiu przestępczych organizacji i poprowadzić ją do dominacji nad Miami. W multiplayerze ad-hoc zmierzy się maksimum czterech graczy, nie jest niestety przewidziany tryb Infrastructure. Cartel Challenge i multiplayer pozwolą na zabawę w trzech trybach i dadzą możliwość ustawienia opcji według naszych preferencji. Pomysł w każdym razie zły nie jest, zobaczymy co z tego wyjdzie. ■■





GTA Vice City Stories

PSP O ILE ZAKŁAD, ŻE BĘDZIE NIEDŁUGO KONWERSJA NA PS2?

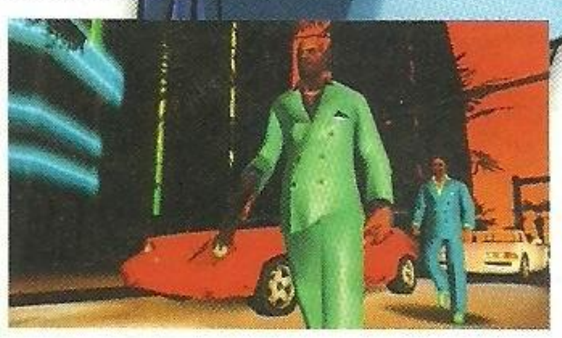
Nikt nie zaprzeczy temu, że seria GTA zaliczyła przez ostatnie kilka lat iście triumfalny przemarsz przez konsole odchodzącej powoli do lamusa generacji. Zanim kryminalny półświatek na dobre rozkręci się w czytnikach next-genów, twórcy chcą podbić także rynek konsolek przenośnych ostro atakując PSP. Liberty City Stories okazało się jednym z największych hitów na PlayBoya, nic więc dziwnego, że zbijający na przestępczym przeboju kokosy panowie z Rockstar zamierzają kontynuować podbój tej platformy, tym razem z częścią zatytułowaną Vice City Stories.

Jako baza do ich nowej gry posłuży im oczywiście GTA: Vice City – przez wielu miłośników serii uznawana za jej najlepszą odsłonę. Przypomnijmy, że jej bohaterem będzie Vic Vance, brat znanego z GTA: Vice City Lance'a, marine czekający na rozpoczęcie służby w bazie Guantanamo. Nie wiadomo jakim sposobem staje on poza prawem, faktem jednak jest, że Vic świętoszkiem nie jest. Akcja gry rozgrywać się będzie w roku 1984, a więc jeszcze przed wydarzeniami z oryginału.

Jeżeli ktokolwiek z Was zastanawia się, co tak naprawdę można wycisnąć z PlayStation Portable, i kiedy zaczną się wyczerpywać zapasy mocy kieszonkowego potworka Sony, odpowiedź jest prosta – na pewno do ich wyczerpania Liberty City Stories się nawet nie zbliżyło. Rockstar obiecuje, że w Opowieściach z Vice City liczba trójkątów, z których będą zbudowane wyświetlane na ekranie sceny,

wzrośnie dwukrotnie! Znacznie to wpłynie na jakość grafiki – przepaść między znanym z PS2 protoplastą a GTA: VCS ma być mniejsza, niż miało to miejsce w przypadku GTA3 i GTA: LCS. Nie tylko ilość poligonów się zwiększy – podwyższono także jakość tekstur i rozmaite efekty, które spowodują, że Vice City Stories będzie wyglądać jeszcze ładniej. A co powiecie na to, że granicę dorysowywania się terenu przesunięto dwukrotnie dalej? Informacja, że gra ma przy całym tym graficznym przepychu działać jeszcze płynniej, wydaje się aż niewiarygodna.

W nowym GTA powracają także, wprowadzone na dużych konsolach właśnie w Vice City, pojazdy latające. Twórcy zapewniają, że dzięki zastosowaniu sprytnych algorytmów skalowania detali udało im się osiągnąć znakomitą widoczność podczas przelotów nad miastem – nic ma się nie dorysowywać nam przed nosem, a daleko pod nami mają, jak gdyby nigdy nic, jeździć samochody, chodzić ludzie – słowem – będzie się tam normalnie toczyło życie. Zupełnie od nowa stworzony został także model fizyczny wody i zachowania pojazdów na niej. Dzięki temu pływanie na skuterze ma dostarczyć masy radości i niezapomnianych wrażeń. Pojawi się naturalnie możliwość tworzenia własnych soundtracków, choć ten przygotowany przez twórców, na który złoży się ponad sto utworów, może pokaźnie zarządzić. Nowy system walki wręcz, który pozwoli na wyprowadzenie większej liczby ciosów, rzutów, a nawet walkę w parterze, zagwarantuje nieco więcej emocji i sposobów na obicie przeciwnika.



BOHATEREM BĘDZIE VIC VANCE, BRAT ZNANEGO Z GTA: VICE CITY LANCE'A, MARINE CZEKAJĄCY NA ROZPOCZĘCIE SŁUŻBY

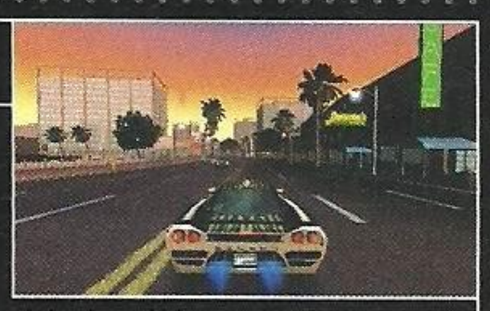
Historia dla pojedynczego gracza ma być bardziej rozbudowana i dłuższa niż w przypadku GTA: LCS, przewidywanych jest także mnóstwo trybów multiplayerowych. Szykuje się prawdziwy hit, jeżeli ktokolwiek ma co do tego wątpliwości. ■■

W PRODUKCJI
NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

RENGOKU II: THE STAIRWAY TO H.E.A.V.E.N.

Pierwsza część Rengoku, która ukazała się równo z premierą PSP, nie zebrała najwyższych not. Był to prosty shooterek z elementami RPG, gdzie sterowaliśmy uzbrojonym po zęby androidem A.D.A.M.-em, wysyłającym do piachu hordy wrogów. Gra musiała jednak jakiś tam sukces odnieść, bowiem Konami zdecydowało się wydać jej kontynuację, w której, w skrócie, będzie więcej tego samego, a całość prezentuje się bardzo podobnie do poprzedniczki. Gracze narzekający na niewielką w części pierwszej ilość kombinacji ekwipunku będą uradowani, gdyż w kontynuacji autorzy zapowiadają ponad trzysta możliwych zestawień uzbrojenia. W grze znajdzie się teraz osiem rozległych plansz, z których siedem koncepcyjnie wzorowanych jest na siedmiu grzechach głównych, ale, w przeciwieństwie do poprzedniczki, poziomy te nie będą losowo generowane.

RUSH



Najnowsza odsłona serii superszybkich wyścigów, w których ogromne prędkości i gigantyczne skoki to chleb powszedni, zmierza na PSP. W grze znajdziemy pięć obszarów, po których przyjdzie nam się ścigać, pełnych skrótów, skoczni i poukrywanych żetonów, za które będziemy mogli kupić rozmaite bonusy. Do dyspozycji będziemy mieli blisko czterdzieści licencjonowanych maszyn, podzielonych na kategorie Muscle, Tuner i Exotic. Nie zabraknie też multiplayera ad-hoc.

ELECTRONIC ARTS REPLAY

EA uznało, że najwyższa pora przypomnieć graczom czternaście dawnych przebojów firmy. Będą to: B.O.B., Budokan, Desert Strike, Jungle Strike, Haunting Starring Polterguy, Mutant League Football, Road Rash, Road Rash II, Road Rash III, Syndicate, Ultima: The Black Gate, Virtual Pinball, Wing Commander i Wing Commander: Secret Missions. W niektórych grach pojawi się możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie, multiplayer i dodatki do odblokowania.

CODED ARMS CONTAGION

Mimo iż Coded Arms nie jest najlepszą grą na PSP, okazało się na tyle dobre i skusiło tylu graczy, że wielkimi krokami zbliża się jej kontynuacja, o podtytule Contagion. Nie ma oczywiście mowy o żadnej rewolucji – w dalszym ciągu mamy tu do czynienia z shooterem FPP w futurystycznych klimatach, w którym gracz będzie musiał wykorzystać pokaźny arsenał broni w celu wysłania setek przeciwników do piachu. Pojawią się oczywiście całkiem nowe poziomy; większe i znacznie bardziej różnorodne niż w części pierwszej. Wśród adwersarzy spotkamy wiele znanych już z poprzedniczki rodzajów wrogów. Ciekawie zapowiada się możliwość upgrade'owania broni za kasę, dzięki czemu będziemy mogli zwiększyć siłę ognia naszego uzbrojenia. Fajny może być także multiplayer online dla ośmiu graczy.

GBA SP
359,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
419,-

NINTENDO DS LITE
TEL

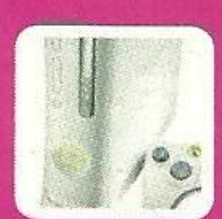
PSP VALUE P.
849,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
519,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

PS2 SLIM
+WRC RALLY E. LUB
+BUZZ PL
599,-



XBOX 360 PREMIUM
1749,-

XBOX 360 PREMIUM
+GRA
1890,-

189,-

189,-

149,-

199,-

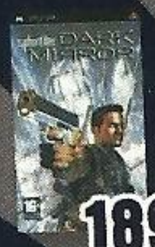
149,-

149,-

129,-

189,-

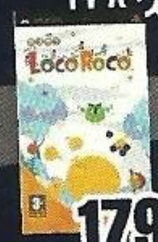
już wkrótce



189,-

175,-

179,-



179,-

tel.

229,-

239,-

229,-

249,-

tel.

tel.

tel.

DOSTAWA W 24h

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 45 A PAWILON 43 01-008 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

tel.

extra cena

po 99,-

po 75,-

99,-

77,-

tel.

akcesoria do XBOX 360

PS2
STAR WARS BATTLEFRONT II
OPOWIESCI Z NARNI PL
TRUE CRIME NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
SIMS 2
KING KONG
SMACKDOWN VS RAW 2006
SSX ON TOUR
TOTAL OVERDOSE
007 FROM RUSSIA WITH LOVE
THE WARRIORS
BROTHER IN ARMS E. IN BLOOD
BATTLEFIELD M.COMBAT 2

XBOX 360
QUAKE 4
FIFA 06
AMPED 3
NFS: MOST WANTED
CONDEMNED
KAMEO

MOTO GP 2006
NBA 2K6
NHL 2K6
TOP SPIN

XBOX
THE GODFATHER
TOCA 3
NHL 2K6
NBA 2K6
FIGHT NIGHT ROUND 3
TOMB RAIDER LEGENDS
NFS:MOST WANTED
DRIVER PARALLEL LINES
GTA:SAN ANDREAS
HALO 2
FARCRY INSTINCTS
TOP SPIN
CRIMSON SKIES
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
SSX 3

DOAX
RALLISPORT CHALLENGE 2
GHOST RECON A. WARFIGHTER
DEAD OR ALIVE 3
BURNOUT REVENGE
DEF JAM FIGHT FOR NY
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
MECHASSAULT 2
BLACK
NBA STREET V3
PROJECT GOTHAM RACING 2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION
HEROES OF THE PACIFIC
FABLE
CONKER L.&RELOADED
MORROWIND
DOOM 3
PANZER DRAGON ORTA
SCRAPLAND
MOH: EUROPEAN ASSAULT

SECOND SIGHT
MOTO GP 3
CALL OF DUTY
TRUE CRIME NEW YORK CITY
GUN
SSX ON TOUR
KING KONG
PRO EVO 4
ODDWORLD: MUNCH ODYSEE
FULL SPECTRUM WARRIOR
INVISIBLE WAR
FLATOUT

PSP
NFS: MOST WANTED
WRC
CRASH TAG TEAM RACING
WIPEOUT PURE
RIDGE RACER
MEDIEVIL
COLIN 2005

F1 GRAND PRIX
FIFA 06
KAO CHALLENGERS
SPIDER MAN 2
KING KONG
PURSUIT FORCE
APE ESCAPE 3
SMACKDOWN VS RAW 06

NINTENDO DS
NFS: MOST WANTED
ANOTHER CODE
SUPER MARIO DS
PAC-PIX
YOSHI TOUCH & GO
RIDGE RACER
BURNOUT LEGENDS
PROJECT RUB
POKEMON DASH
RAYMAN DS

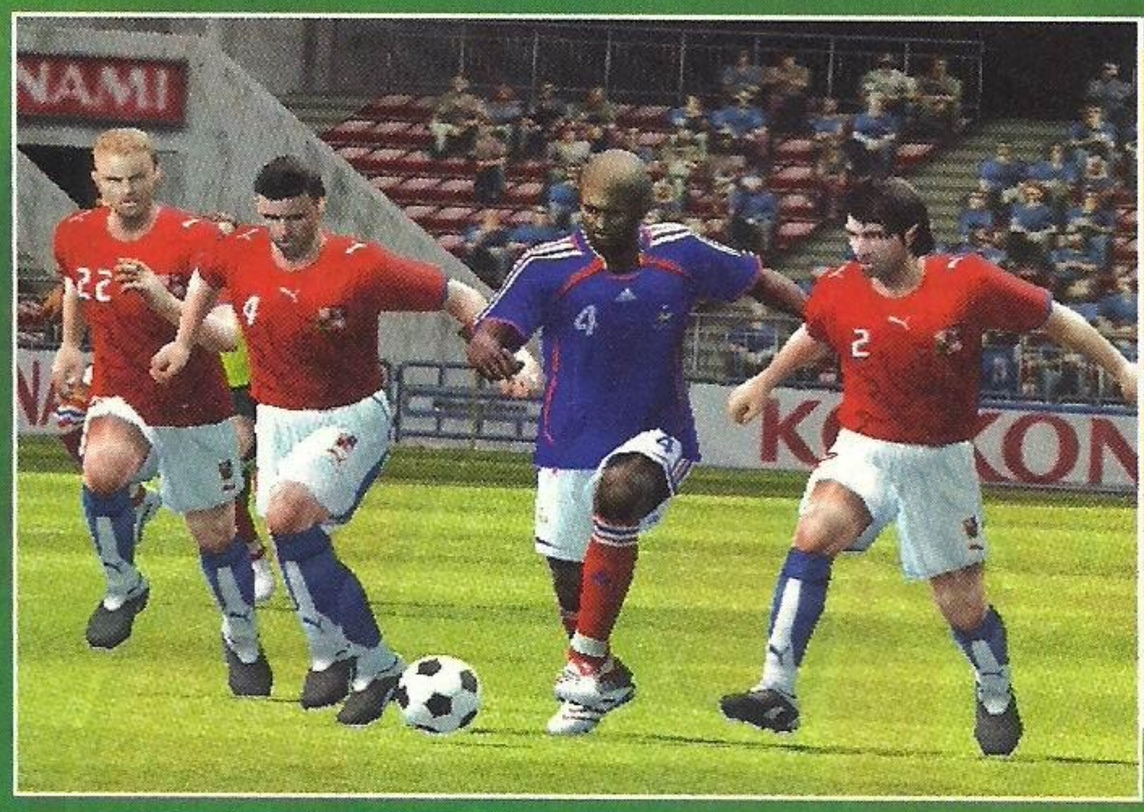
INFO
DEVELOPER: KCET
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: LISTOPAD

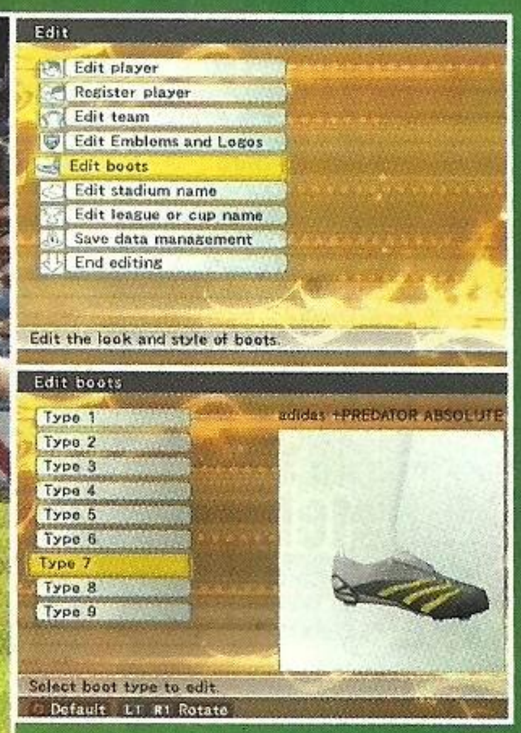
PRO EVOLUTION SOCCER 6

PLAYSTATION 2 | XBOX 360 | PSP | NDS TAKTYKA MAŁYCH KROCZKÓW. W PRZÓD I W TYŁ NIESTETY

Problem jest poważny z punktu widzenia każdego fana PESa na świecie i każdego, kto ma jakiekolwiek pojęcie o tym, jak się robi biznes według zachodnich standardów. Ba, problemów jest nawet kilka. Jednym z nich jest dysproporcja pomiędzy tym, jaką kasę generuje co roku seria WE/PES dla Konami, a pozycją naszej ukochanej piłki i jej twórcy w hierarchii Konami. Otóż moim zdaniem ktoś w zarządzie Konami, kto stoi nad Seabassem, ma niezłe klapki na oczach i kompletnie nie rozumie tego, że tam, gdzie PES naprawdę dobrze się sprzedaje (a mógłby jeszcze lepiej), liczy się nie tylko grywalność, ale też licencje. Mówię oczywiście o Europie.

Nie wiem w czym dokładnie tkwi sedno problemu, ale być może w tym, że Seabass ma za małą siłę przebicia w firmie i nie potrafi wyegzekwować tego, co mu się należy. A należy mu się od Konami dosłownie wszystko, czego mógłby sobie zażyczyć, bo WE/PES jest prawdziwym koniem pociągowym firmy i przy minimalnych nakładach na licencje oraz promocję rok w rok sprzedaje się w kilku milionach egzemplarzy. O czym tylko pomarzyć mogą tak znane serie Konami, jak Metal Gear Solid, Silent Hill, Castlevania, czy Dance Dance Revolution. Po prawdzie to chyba właśnie WE/PES utrzymuje Konami w grze – ostatni Metal Gear sprzedał się poniżej oczekiwań, Silent Hill 4: The Room również nie było bestsellerem. A Pro Evo co roku konkuruje z FIFA i choć przegrywa, to zazwyczaj nieznacznie, gdy weźmiemy pod uwagę to, gdzie i jak często reklamowana jest FIFA oraz liczbę licencji wpompowaną w serię Electronic Arts. Tak więc Konami powinno wreszcie otworzyć sejf i zainwestować w swój, nie bójmy się tego powiedzieć, flagowy produkt. Tym bardziej, że to właśnie gry sportowe są jedną z największych sił na rynku – wychodzą co roku i zawsze sprzedają się przynajmniej dobrze, zapewniając firmom regularny dopływ gotówki. I choć PES robi postępy (w tym roku kolejne, ale o tym zaraz), to jednak nadal brakuje w nim najpopularniejszej na świecie angielskiej Premiership, a przy okazji cofa się nieco w rozwoju.

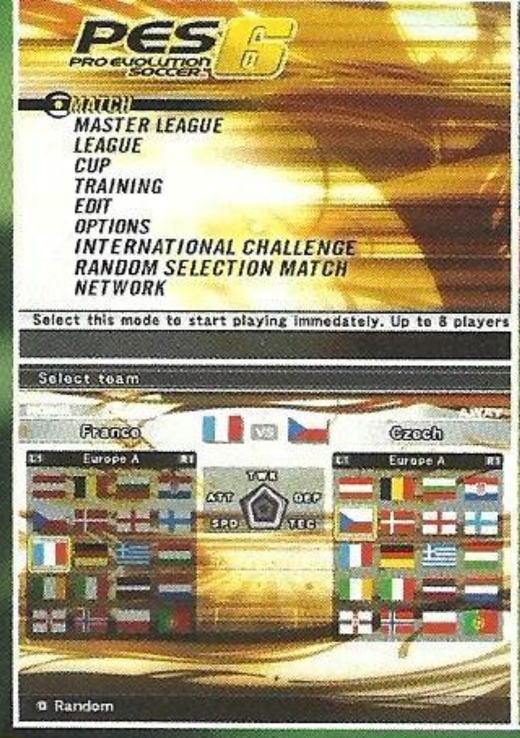


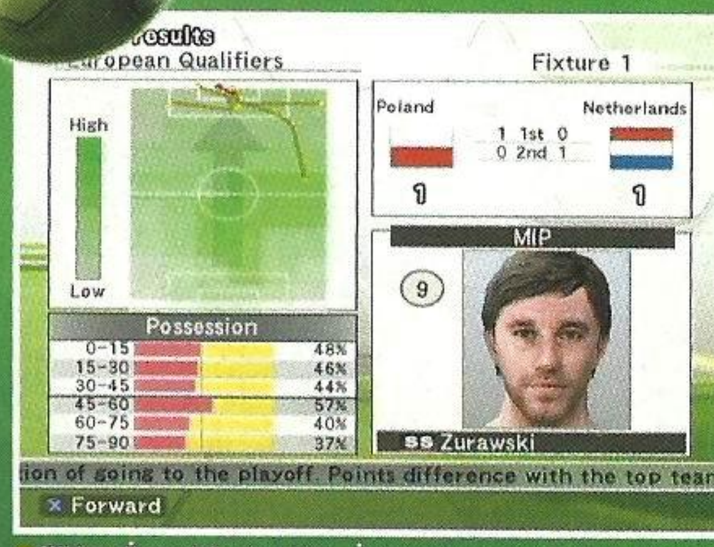


■ Nowe butki, piłki, stroje – wyobraźcie sobie, że pełno jest maniaków, których to jara.

„TAK SIĘ TO ROBI W MARSYLII"

W tym roku Konami przygotowało prezent dla fanów ligi francuskiej, bo właśnie Ligue 1 dołączyła do już licencjonowanych lig z Włoch, Hiszpanii i Holandii. Teraz pozostaje czekać na licencje na Bundesligę oraz Premiership i wreszcie w PESie będą wszystkie najważniejsze ligi z Europy. Po za tym do licencjonowanych klubów dołączył Bayern Monachium, Olimpiakos Pireus, Sporting Lizbona oraz Benfica Lizbona. Niestety (dla fanów Chelsea), The Blues nie są w tym roku licencjonowani, za to na miejsce drugiego najbardziej rozrzutnego (po Interze) klubu świata wszedł najbardziej znany klub świata – Manchester United. Arsenal pozostał w stawce oficjalnych klubów, podobnie jak Celtic, Rangersi, FC Porto, Galatasaray, Dynamo Kijów, Rosenborg, FC Kopenhaga i Djurgardens FC. Dodatkowo Konami zapewniło sobie licencje na oryginalne stroje następujących drużyn narodowych: Anglia, Włochy, Hiszpania, Argentyna, Francja, Australia, Czechy oraz Szwecja i choć nie zostało to oficjalnie potwierdzone, także Holendrzy w testowanej przeze mnie becie mieli oryginalne stroje i, nareszcie, nazwiska. Prawdopodobnie będą też nowe piłki oraz buty, bo miałem okazję grać kilkoma futbolówkami Reeboka, a także standardowo Adidasami oraz jedną gałą Nike'a – jak widać trochę licencji jednak przybyło. Fajne jest to, że Konami dogadało się nie tylko z Adidasem – na przykład Włosi grają w strojach Pumy, Anglicy w Umbro, a Arsenal z „łyżwą" Nike'a na klacie. I to wszystko jest spoko, ale przy okazji Konami swoim zwyczajem zrobiło też krok w tył. Olbrzymi. Otóż zaginęły w akcji wszystkie nie licencjonowane zespoły z Bundesligi! Ale może jeszcze wrócą (mam taką nadzieję, im więcej drużyn tym lepiej), bo w menu jest miejsce na przynajmniej jeszcze jedną ligę, ale chodzą też pogłoski, że jest to miejsce na drużyny stworzone przez graczy. Plus (parę licencji) i minus (zaginione kluby) daje jednakowoż minus. Duży.





■ Widzę „Żurawia", nie widzę „Żurawia"... Jest w kadrze reprezentacji, ale w składzie Celticu nie ma po nim śladu...

■ Na pierwszy rzut oka niewiele się zmieniło... Ale wystarczy wziąć pada w ręce, by poczuć, że w PES6 gra się zupełnie inaczej niż w znane i ograne PES5.

■ Składy w naszej wersji nie były ostateczne.

JEDNO „KÓŁECZKO", DRUGIE KÓŁECZKO...

Przejdźmy już jednak do samej rozgrywki, bo przecież to są informacje najważniejsze. Wprawdzie w Master League nie zauważyłem żadnej z postulowanych przez fanów zmian (nadal jest 16 zamiast 20 zespołów w ligach, Game Over po przekroczeniu budżetu itp.), ale to nie jest najistotniejsze w grze, która jak żadna inna oddawała dotychczas piękno futbolu. I nadal je oddaje, ale znów nieco inaczej niż dotychczas. I to mi się podoba – zawsze w pewnym momencie roku zaczynam coraz bardziej niecierpliwie wypatrywać kolejnego PESa, chcę zobaczyć co będzie nowego, czy znowu będzie lepiej, co zostanie zmienione, a co poprawione. I jeszcze nigdy się nie zawiodłem. Nawet jeżeli na początku ciężko jest się przestawić, to po kilkudziesięciu meczach nie chcę już wracać do poprzedniej części. Nawet nie zawsze dlatego, że ta nowa jest o niebo lepsza – jest po prostu inna i na tym bazuje fenomen serii. Każdy rok przynosi nową zajawkę.

Czy sama gra przeszłą jakąś poważniejszą metamorfozę? Na pewno tak – podania są już zupełnie inne, lżejsze, mniej dokładne, piłka nie śmiga jak w pinballu. Czasami są nawet aż za lekkie i trzeba do nich wychodzić zawodnikiem, by nie zostać wyprzedzonym przez obrońców, którzy na najwyższym poziomie trudności są naprawdę aktywni. Poza tym trzeba dokładniej adresować podania, bo nie są one automatycznie kierowane do najbliższego gracza, co daje nam możliwość posłania piłki na wolne pole i zwiększa możliwość gry kombinacyjnej. A także ryzyko popełnienia błędu. Ale nie wszystko jest takie słodkie – dziwne, że Konami zrezygnowało z możliwości grania obrońcami w linii (line defence) i czasami zdarza się, że AI cofa jednego z nich bardzo głęboko, przez co stosunkowo łatwo jest ograć go jeden na jeden. Podobnie zachowują się także nasi obrońcy i nie raz widziałem, jak pozostała trójka znajduje się na trzydziestym metrze od bramki, a samotny bohater gania po polu karnym za wysuniętym napastnikiem przeciwnika. Trochę to dziwne, ale jakoś nie przekłada się na liczbę straconych lub strzelonych bramek, która nadal jest bardzo umiarkowana – strzelenie konsoli czterech bramek jest sporym wyzwaniem.

Nie mogę jednak powiedzieć, że gra stała się o wiele bardziej realistyczna. Oczywiście, w większości wypadków atak pozycyjny wygląda bardzo „piłkarsko", podania, strzały, wrzutki, główki – to wszystko też jest super, ale nieco drażnią mnie podania „górą", czyli te wykonywane za pomocą Kółka – są strasznie mocne, piłka leci do adresata jak pocisk i nie wygląda to za dobrze. Z drugiej strony zwiększyła się nieco ich użyteczność, bo oprócz mniejszej siły normalnych podań iXem, znacznemu osłabieniu uległo L1+Trójkąt, czyli wrzucenie piłki za plecy obrońców – jest bardziej zawieszone, techniczne i, co najważniejsze, bardziej przydatne niż w PES5, gdzie prawie zawsze takie podanie było zwyczajnie za mocne. Teraz to właśnie Kółkiem można szybko posłać piłkę na dużą odległość, czy to bezpośrednio do napastnika, czy też na wolne pole.

Jest dużo nowych animacji dla wszystkich graczy na boisku, nowe przyjęcie na klatę pozwala łatwo się odwrócić, choć już na przykład obrócenie się na obrońcy, gdy nasz zawodnik przyjmuje piłkę, nie jest takie łatwe. Są nowe animacje podań z pierwszej piłki i strzałów głową, są kiksy i efektowne „orły" po faulach lub czystych wślizgach oraz niesamowite parady bramkarzy w ultratrudnych sytuacjach; masa, masa smaczków, których wymienienie zajęłoby mnóstwo miejsca. Położono też spory nacisk na indywidualności w grze – naprawdę trzeba się namęczyć, żeby zatrzymać Henry'ego lub Ronaldinho w sytuacji jeden na jeden. Drybling wydaje się nieco swobodniejszy niż w PES5, ale to zapewne dlatego, że obrońcy zostawiają nieco więcej miejsca, a za to uważniej bronią się przed minięciem i lepiej przecinają podania oraz blokują strzały. Widać że poprawiono ich inteligencję, bo wyraźnie lepiej się ustawiają, szczególnie boczni obrońcy, czy to w ataku, czy w obronie. Nie ma już sytuacji z PES5, gdzie boczni obrońcy notorycznie schodzili do środka pola odsłaniając całe skrzydło. Wyraźnie też widać, jak obrona przesuwa się strefą w kierunku tej strony boiska, na której rozgrywana jest akcja. To wymusza kombinowanie i szanowanie piłki – czasami konsola potrafi tak zagęścić pole gry na jednym skrzydle, że jedynym wyjściem jest wycofanie piłki aż do obrońców i zbudowanie ataku od nowa. Naprawdę wygląda to wszystko, jak prawdziwy mecz w wykonaniu świetnie po-

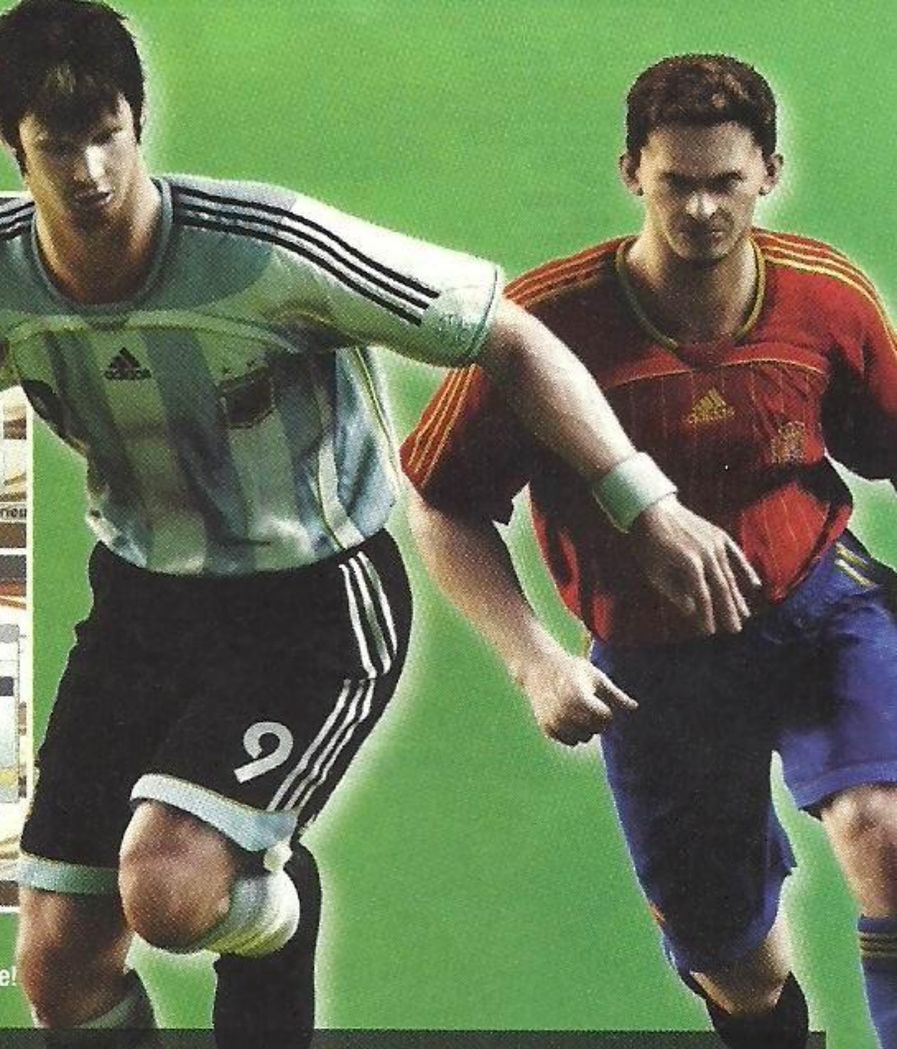
SĄ NOWE ANIMACJE PODAŃ Z PIERWSZEJ PIŁKI I STRZAŁÓW GŁOWĄ, SĄ KIKSY I EFEKTOWNE „ORŁY" PO FAULACH LUB CZYSTYCH WŚLIZGACH ORAZ NIESAMOWITE PARADY BRAMKARZY W ULTRATRUDNYCH SYTUACJACH. MASA SMACZKÓW!

■ Seabass twierdzi, że jego ekipa wyciągnęła odpowiednie wnioski ze średnio udanego PES5 na PSP. Zobaczymy – shoty są ładne.

PES6 NA PLAYSTATION PORTABLE

Konami przygotowuje wersje Pro Evolution Soccer 6 na PlayBoya. Niestety, nie bardzo na razie wiadomo, jakie tryby gry dla samotników oraz multiplayerowe się w niej pojawią. Seabass zdradził na razie tylko tyle, że wersja tworzona jest na podstawie silnika PES6, a wieści dochodzące z Tokyo Game Show każą wierzyć, że gra będzie ładniejsza i bardziej dopracowana niż piłkarski debiut Konami na PSP. Oby. Pomimo entuzjazmu z jakim początkowo przywitaliśmy w redakcji przenośnego PESa, szybko przekonaliśmy się, że brak możliwości ręcznego przełączania pomiędzy zawodnikami oraz kilka innych problemów sprawia, iż nie jest to tak fajne doświadczenie, jak granie na PS2. Liczymy po cichu, że Konami coś z tym zrobi, bo sam Seabass powiedział: „Przemodelowaliśmy sterowanie wersji na PSP, aby jak najbardziej zbliżyć się do odczuć, jakie płyną z gry na PS2. Wiadomo, że sterowanie na PSP jest zupełnie inne niż na PS2, nawet jeżeli wygląda podobnie. Jednak są na PSP gry, w których sterowanie jest fantastyczne, więc nie ustajemy w wysiłkach, aby wrażenia z gry na PSP były jak najbardziej zbliżone do tych na PS2." Trzymamy za słowo.

Wygląda na to, że Konami szykuje nam niespodziankę w postaci Master League online!



układanych drużyn. Zmiany tempa, powolne rozgrywanie, by po chwili przyspieszyć, próby dryblingu, gra z pierwszej piłki na małej przestrzeni, podwajanie i asekuracja w obronie, błędy w przyjęciu, kiksy przy wybiciach piłki, perfekcyjne strzały z dystansu i sytuacyjne, a także potężne plomby prosto w dwudziesty rząd trybun – w PES6 jest to wszystko.

Wprawdzie moje dotychczasowe spostrzeżenia nie są jeszcze mocno ugruntowane (rozegrałem kilkadziesiąt spotkań, gdy dopiero przy kilkuset można zacząć nieśmiało mówić, że widziało się w danej części PESa prawie wszystko), ale już teraz mogę powiedzieć, że Konami przyłożyło się do PES6 nieco bardziej niż do tworzonego na szybko pierwowzoru, czyli Winning Eleven 10. Przede wszystkim poprawiono „wypluwanie" piłek przez golkiperów, które w WE10 zdarzało się nagminnie, choć oczywiście nie wyeliminowano tego elementu całkowicie. W każdym razie wydaje mi się, że nieco więcej bramek po dobitkach pada jednak w PES5 niż w becie PES6. Za to więcej po naprawdę kuriozalnych „wielbłądach" bramkarzy, przy których słynny „Dudek" z meczu Man United kontra Liverpool, to małe piwo.

Gra obronna konsoli nieco się poprawiła, ale być może po prostu nie znalazłem jeszcze schematu, który pozwoliłby na dochodzenie do stuprocentowych sytuacji. Nawet pomimo dużo groźniejszego dryblingu w wykonaniu najlepszych graczy, naprawdę niełatwo jest się przebić i oprócz samych umiejętności, trzeba też liczyć na nieco szczęścia. Po za tym konsola do perfekcji opanowała grę wślizgami – wyjmuje piłki z każdej strony, przeszkadza w strzałach i w ogóle jest na maksa upierdliwa. Na dokładkę strzały z nieprzygotowanych pozycji i pod presją obrońcy są naprawdę trudne do wsadzenia. Konsola miesza jak najęta – dużo drybluje, kładzie obrońców zwodami do strzału, zachowuje się dość nieprzewidywalnie i często wychodzi z piłką z najtrudniejszych wydawałoby się sytuacji. Oczywiście nadal dobry gracz będzie sobie radził z naporem konsoli, ale rozpoczynającym przygodę z PESem odradzam najwyższy poziom trudności.

Na dokładkę trzeba kompletnie zmienić swoje przyzwyczajania obronne, gdyż R1+Kwadrat nie jest już tak skuteczne, jak w poprzednich częściach – wezwanego do pomocy zawodnika konsola dość łatwo ogrywa, a na dokładkę nie jest on już tak agresywny, jak w poprzednich częściach i czasami po prostu staje na drodze przeciwnika, żeby nie zostać miniętym, zamiast ruszyć na niego zdecydowanie i odebrać mu piłkę. Trzeba też nauczyć się używać wślizgów, bo stały się naprawdę przepotężną bronią.

Zmieniło się sędziowanie – przywilej korzyści jest nadal w użyciu, ale tym razem „ukryty", gdyż nie wyświetla się ikonka w rogu ekranu, przez co nie da się już go tak naprawdę wykorzystać i trzeba do końca walczyć o piłkę w każdej sytuacji. Mniej jest fauli z użyciem X'a przez co gra jest nieco bardziej płynna niż w PES5, a wślizgi, szczególnie od tyłu, są dość surowo karane, choć to zależy od sędziego – niektórzy przymkną oko lub dadzą „żółtko", inni od razu wywalą z boiska.

KAŻDY MECZ W PES6 JEST INNY, W KAŻDYM MOŻNA BYĆ MORALNYM ZWYCIĘZCĄ ALE PRZEGRAĆ, ALBO BYĆ MIAŻDŻONYM PRZEZ PRZECIWNIKA I MIMO WSZYSTKO WYGRAĆ. TAKA WŁAŚNIE JEST PIŁKA, I TAKI JEST TEŻ PES

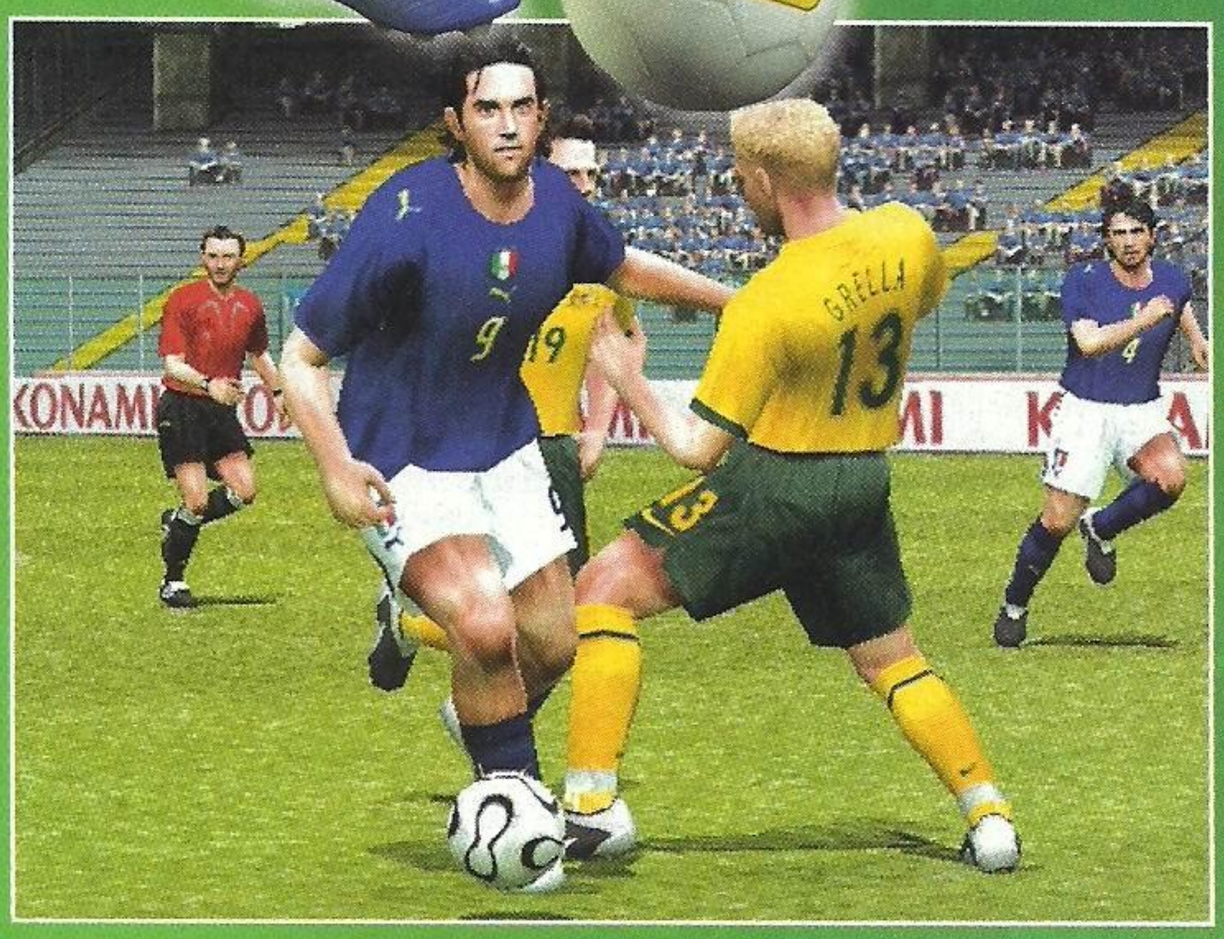
JAPOŃSKA MYŚL DEVELOPERSKA

Wydaje się, że Konami znowu nieco usprawniło rozgrywkę i powoli eliminuje wszystkie tanie sposoby na zdobywanie goli („dramat 40", „mały dramat", „lamy"), w tej części kładąc nacisk na ofensywę – łatwiej jest dryblować i mieszać, ale trudniej dojść do naprawdę dobrej sytuacji, nawet pomimo tego, że zawodnicy w ataku świetnie się ustawiają i sprytnie wybiegają. W obronie trzeba częściowo oduczyć się tego, do czego przyzwyczaiła nas poprzednia część, ale po kilku meczach zaczyna się powoli łapać, jak trzeba bronić.

Pozostaje omówienie sprawy polskiej wersji PES6. Niestety, mimo starań, nie udało mi się położyć na niej rąk i musiałem zdać się na wrażenia z anglojęzycznej wersji beta. Wedle oficjalnych planów na okładce PES6 PL, obok Adriano, ma pojawić się Maciej Żurawski w barwach Celticu Glasgow, ale jakież było moje zdziwienie, gdy nie znalazłem go w składzie szkockiego klubu! Artur Boruc jest pierwszym bramkarzem, ale „Magic" nie załapał się chyba nawet na trybuny. Ciężko logicznie wyjaśnić takie niedopatrzenie; należy mieć nadzieję, że tylko tym właśnie jest i Maciej Żurawski w ostatecznej wersji gry będzie jedna grał w biało-zielonych barwach. Inaczej będzie taka wtopa, że strach pomyśleć. Mam też nadzieję, że polski komentarz Mateusza Borka i Romana Kołtonia wybije się nieco ponad ogólną przeciętność tego elementu w serii Konami (czytaj: ich kwestie nie będą kalkami tego, co wygadują Trevor Brooking i Peter Brackley), a wszystkie terminy zostaną przetłumaczone z głową.

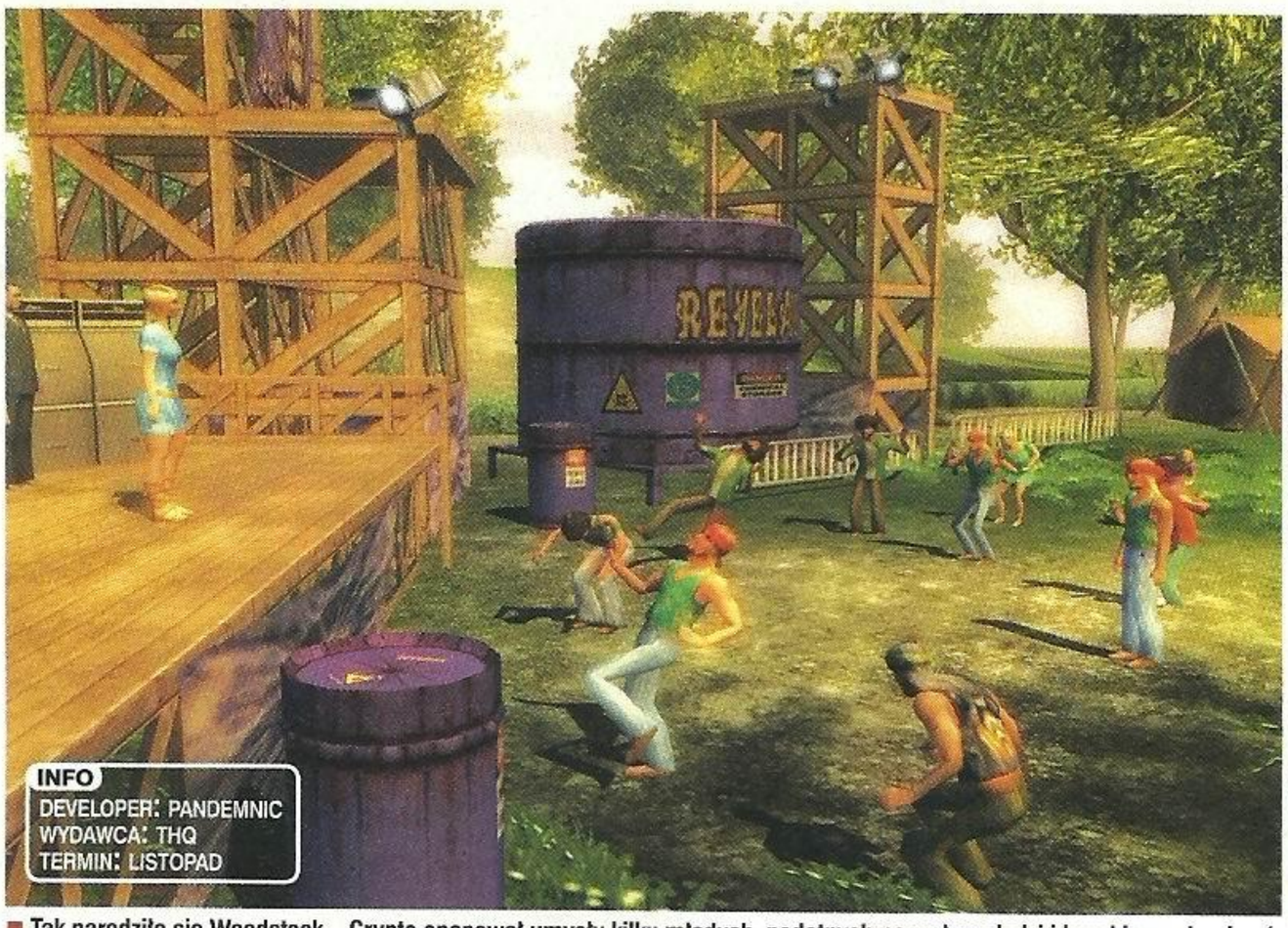
Jakkolwiek będzie z Żurawskim czy drużynami niemieckimi, nie zmieni to faktu, że żadna inna gra piłkarska nie zapewnia takich czysto piłkarskich emocji. Każdy mecz w PES6 jest inny, w każdym można być moralnym zwycięzcą ale przegrać, albo być miażdżonym przez przeciwnika i mimo wszystko wygrać. Taka właśnie jest piłka, i taki jest też PES – gdyby nie zapewniał takich emocji, to już dawno przestalibyśmy grać. Na pewno nie stanie się to tym razem.

■■ Marcellus



PES6 NEXT-GENOWYM 'EXCLUSIVEM' NA X360?

Naciągając rzeczywistość, owszem, gra jest w pewny sensie 'exclusivem', ale tylko i wyłącznie dlatego, że w tym roku nie pojawi się w Europie Pro Evo na PLAYSTATION 3. Czyli tak naprawdę nie jest – po prostu w ciągu najbliższych sześciu miesięcy i tak nie będzie w Europie innego next-gena, na którego przewidziane jest Pro Evo (nie słychać na razie, żeby Konami pracowało nad PESem na Wii). I nawet gdyby Sony nie przesunęło premiery swojej nowej konsoli, to nic by się w tym względzie nie zmieniło – Konami nie planowało wydawania w tym roku PESa na inne next-geny niż X360. Wersja na PS3 najprawdopodobniej już powstaje, ale nie wiadomo jeszcze kiedy zostanie wydana i czy będzie to PES6, PES7 czy może PES 2007... Wydaje się jednak, że Konami tworzy już po prostu nowy silnik PESa specjalnie dla PLAYSTATION 3, a to zajmuje sporo czasu.



■ Tak narodziło się Woodstock – Crypto opanował umysły kilku młodych, podatnych na wpływy ludzi i kazał im podrygiwać w zabawny dla siebie sposób... Wśród nich było trzech braci bliźniaków.

Destroy All Humans! 2

PLAYSTATION 2 | XBOX **KWIATY WE WŁOSACH POTARGAŁ WIATR... RADIOAKTYWNY**

Tak jest, drodzy Czytelnicy, klimat magicznych lat 60. uderzy we wszystkich, którzy zechcą zapoznać się z kontynuacją „Zniszcz wszystkich ludzi". Pierwowzór wydany jesienią zeszłego roku nie był może grą wybitną, ale na pewno miał kilka świeżych elementów, dzięki którym nie zniknął w zalewie odgrzewanych kotletów. Wbrew dotychczasowym stereotypom, wcieliliśmy się w ufoka imieniem Crypto, a zadaniem naszym było zniszczenie tego, czego obcy nie lubią najbardziej – ludzkości. Przewrót w pokazaniu odwiecznego konfliktu nie szedł w parze z innowacyjnym systemem rozgrywki. W nasze ręce trafiła przygodówka na otwartym terenie, ze sporym naciskiem na używanie wszelakich broni, rozwałkę, pozostanie w ukryciu, manipulowanie umysłami ofiar i zabawę telekinezą. Wszystko osadzone w karykaturalnych Stanach Zjednoczonych, ociekające humorem i kiczem. Taki miszmasz mógł się podobać. I spodobał się do tego stopnia, że wydawca (THQ) postanowił nakłonić Pandemic Studios do zrobienia kolejnej części.

Zapowiedziane zostało więcej wszystkiego. Zamiast jednego miejsca siania demolki, do naszej dyspozycji autorzy oddadzą pięć, m.in. dość wiernie odzwierciedlone: Londyn, tereny w ZSRR czy miasto w USA. W przeprowadzeniu inwazji pomogą nam nowe bronie. Stary arsenał oferował broń ze słówkiem „anal" w nazwie, spodziewać się można zatem więcej wykręconych pomysłów w tej kwestii, np. Meteor Strike to atak, który zrównuje z ziemią wszystko, na co zostaje posłany. Pewne jest, że jajcarskie wyposażenie naszego kosmity będzie należało do jednej z wielu zalet gry.

Mocnym punktem pierwowzoru była zabawa z mocami psionicznymi szarego koleżki. Unoszenie przedmiotów i ciskanie nimi w dowolnych kierunkach, czytanie w myślach przechodniów lub nawet tworzenie postaci astralnych, bawiło grających już rok temu. Wraz z pojawieniem się kontynuacji spodziewać możemy się np. możliwości przejęcia pełnej kontroli nad ofiarą i kierowanie jej działaniami. Bryluje tutaj akcja z wcieleniem się w policjanta i odwołaniem przez telefon wsparcia – oryginalne.

Całą grę napędza sprawnie napisany silnik odpowiedzialny za liczenie fizyki. Efekt szmacianej lalki nawet w dobie next-genów sprawia miłe wrażenie, podobnie jak latające pod wpływem nadprzyrodzonych sił Crypto auta i pojazdy wojska. Wybuchy, daleko sięgający horyzont, ilość obiektów na ekranie – trzeba przyznać, że nawet pod koniec swego żywota obie konsole (PS2 i Xbox) pokazują, na co je stać. A przymykając lekko oko na umowność, zachwycić można się również możliwością niemal doszczętnego wykarczowania terenu z wszelkich zabudowań. Efekt znany z innej gry tego studia (Mercenaries) wygląda tak, że po przyjęciu odpowiedniej ilości ognia całe konstrukcje zapadają się pod ziemię zostawiając po sobie zaledwie dymiące zgliszcza.

W trakcie szerzenia pożogi i zniszczenia na naszej pięknej planecie, poruszać będziemy się nie tylko na nogach. W sukurs przyjść ma nam znany z „jedynki" statek kosmiczny oraz jetpack. Teraz w zamian za odnajdowanie specjalnych posążków, będziemy mogli zdobywać nowe miejsca parkingowe dla naszego UFO.

Wszystkich tych gadżetów użyjemy w walce z najróżniejszymi przeciwnościami losu. Przeciw nam wystąpią najwięksi mąciciele tamtych czasów – Hippisi z kwiatami we włosach. To ich hasło sparafrazowane w podtytule (DAH! 2: Make War Not Love) nada sens naszym działaniom. W kwestii przeciwników autorzy zapowiadają ponadto rosyjskie służby specjalne, oddziały policji, wojska, tajemniczych agentów rządowych i inne, nie odkryte jeszcze tałatajstwa.

PRZECIW NAM WYSTĄPIĄ NAJWIĘKSI MĄCICIELE TAMTYCH CZASÓW – HIPPISI Z KWIATAMI WE WŁOSACH... MAKE WAR NOT LOVE!

Gra ma być znacznie bardziej rozbudowana i oferować rozgrywkę na wiele długich godzin. Liczne zadania poboczne, bonusy, mini-gry i smaczki wydłużyć mają znacznie czas spędzony z tą pozycją. Nie ma co ukrywać – nie zapowiada się killer jesieni. Raczej dość ambitna, wyśmiewająca tamte czasy (Zimna Wojna, wspomniani Hippisi), solidna produkcja, skierowana głównie do fanów pierwszej części. Będzie to jednocześnie pożegnanie się tego teamu z obecną generacją oraz jedna z ostatnich gier na Xboxa godna naszej uwagi. ■■

newsflash

PARAPPER POWRACA
Sony zapowiedziało remake Parappa the Rapper na PSP! Mają być dodatkowe tryby i bonusy. Kapitalnie, to jedna z naszych ulubionych gier muzycznych!

PODOBNIE FRONT MISSION
Square Enix zaczyna prace nad remake kultowej strategicznej mechowej serii Front Mission na Nintendo DS. Kwadratowi nie omieszkali także zapowiedzieć Final Fantasy XII Revenant Wings na konsolkę Nintendo – będzie to prequel do Finala Dwunastego

WIĘCEJ DZIKICH STRZELB
Wild Arms 5 zapowiedziano oficjalnie na konsolę PlayStation 2. Media Vision zdecydował się na połączenie industrialnego charakteru gry z XIX wieczną otoczką. Czy klimat się sprawdzi?

MADE IN POLAND
Zuxxez Entertainment, niemiecki wydawca polskiego RPG na Xboxa 360 i PC przesunął premierę gry na czwarty kwartał tego roku. Two Worlds od Reality Pump, bo o tej grze mowa, to typowa, zachodnia gra fantasy z rycerzami, co akurat jest zaletą. Niestety, jeśli przyjdzie na nią czekać tyle, ile na Painkillera, to może lepiej się tak nie napalać. Zwłaszcza, że nie grzeszy dobrym wykonaniem.

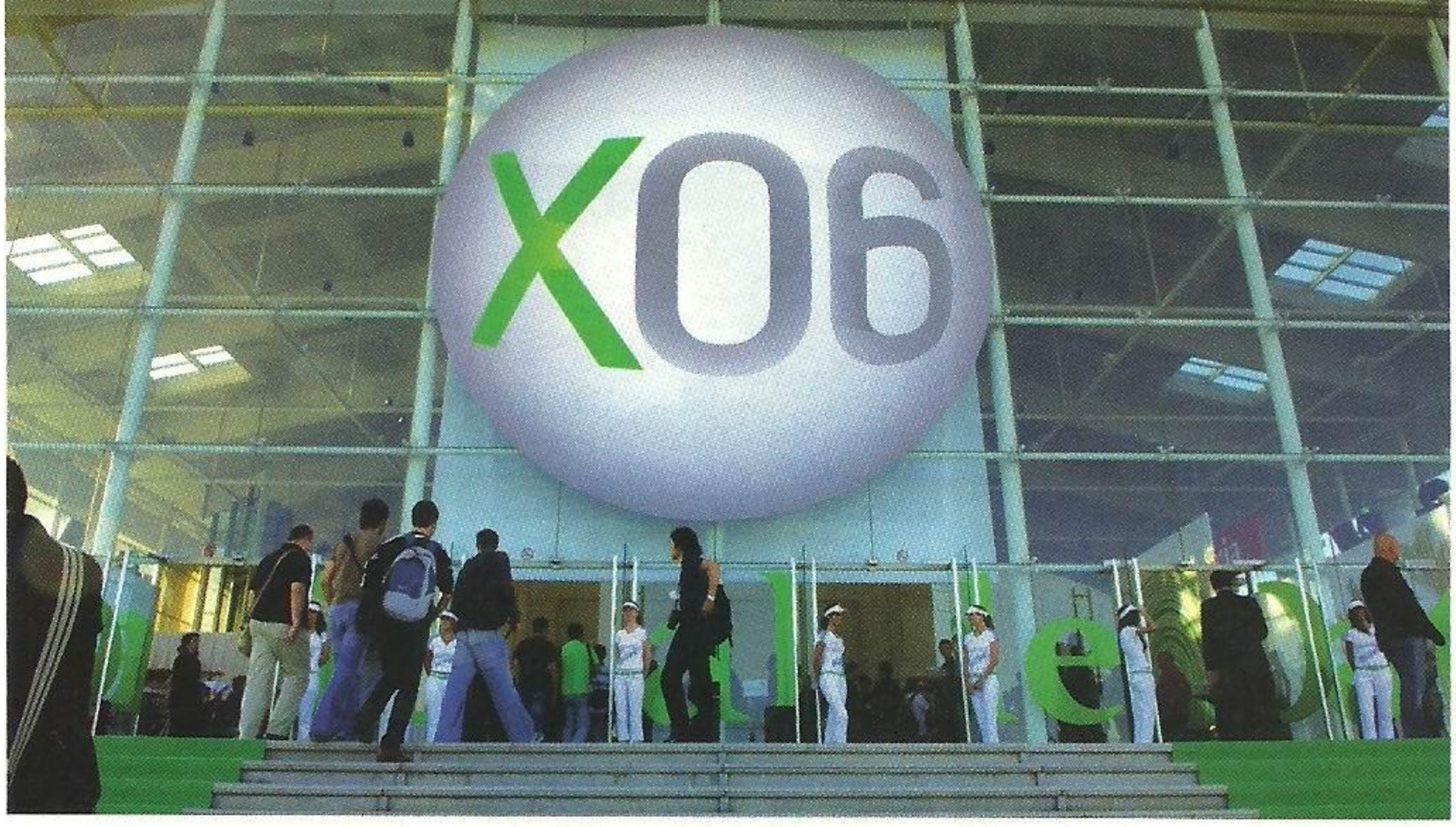
RESIDENT WII
Capcom zapowiedział, że pracuje nad grą z serii Resident Evil dla Wii. To wszystko, co firma podała do wiadomości publicznej – wszelkie internetowe spekulacje na razie można wsadzić między bajki. Z innych wieści od Capcom – zapowiedziano oficjalnie Devil May Cry na PSP.

BURNOUT ZNÓW ROZPALA
Electronic Arts zapowiedziało piątą część Burnouta na PS3 i Xboxa 360. Gra przeniesie nas do otwartego (!) miasta Paradise City.

N(E)O COMMENTS
THE TRUTH IS OUT THERE

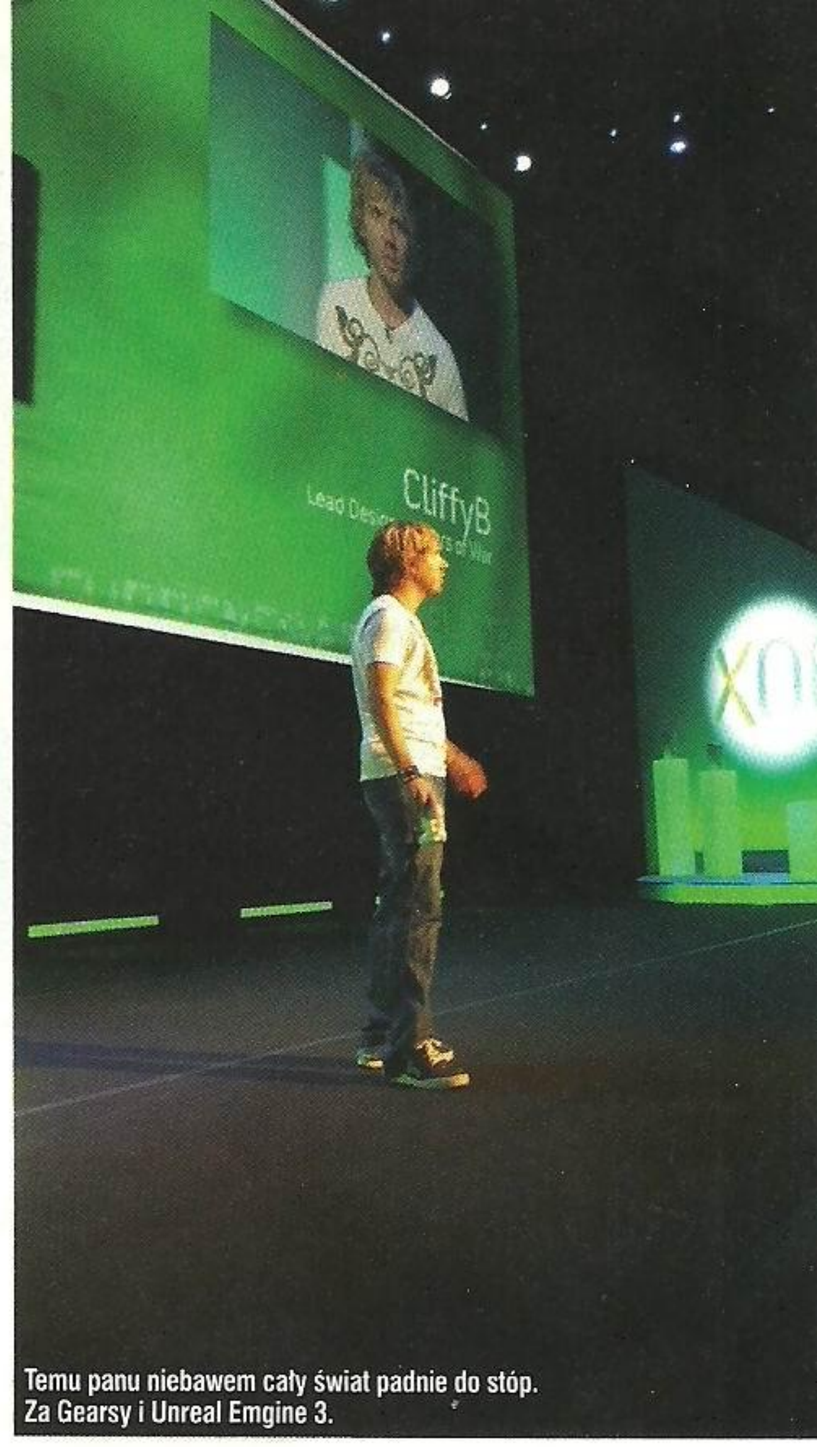
MIELU

Sporo już napisaliśmy o MGSie, ale wspomnę jeszcze o burzy wywołanej sfałszowanym tłumaczeniem artykułu z Famitsu dotyczącego GotP, jakie pojawiło się w internecie i obiegło cały świat. Wynikało z niego, że część akcji MGS4 dziać będzie się w rzeczywistości wirtualnej, w której Snake szukałby tajnych informacji walcząc przy użyciu karabinu plazmowego. Jak piszę o tym na luźno, to brzmi to idiotycznie, ale po przyjrzeniu się tekstowi musiałem przyznać, że jego autor dobrze zna serię i sposób wypowiadania się Kojimy. W usta mistrza włożył całkiem przekonywujące informacje na temat motywu przewodniego gry, jakim jest „Sense" (zmysł, odczucie). „W wojnie przyszłości toczonej w rzeczywistości wirtualnej zmysły będą zawodne, umysł łatwo da się oszukać i uszkodzić fałszywymi obrazami, stworzonymi, by utrudniać śmiałkom wykradanie informacji". Czego Snake miałby szukać w cyber-świecie? Może Patriotów podobno egzystujących w postaci sztucznej inteligencji, a może swojego ojca. Umieszczenie w grze VR tłumaczyłoby skąd się wziął młody Snake na końcu trailera – to wizualizacja młodego umysłu przedwcześnie starzejącego się bohatera. W powyższe informacje uwierzyły zwłaszcza osoby pamiętające niby fałszywą listę postaci występujących w Snake Eater. Wtedy też nikt nie sądził, że Hideo mógłby wymyślić tak banalne ksywki, jak The Pain i The Fury.
Autor tekstu nie kłamał w jednej kwestii – wierząc w te informacje daliśmy się oszukać swoim zmysłom. Mnie jednak interesuje, kim jest ten tajemniczy ktoś. Żartownisiem? A może Konami zabrało się za brudny marketing i w ten sposób podsyca zainteresowanie grą? Nie jestem zwolennikiem spiskowych teorii, ale ta myśl niespecjalnie mi się podoba – wolę uczestniczyć w akcjach typu „ilovebees" niż być przedmiotem jakichś głupich zabaw.
Na koniec coś z trochę innej beczki – zastanawia mnie, w jaki sposób Kojima chce przemycić do MGS motyw samobójstwa bohatera. Konami już próbowało tej sztuki przy okazji Silent Hill 2 i musiało zadowolić się ściemniającym się ekranem symbolizującym tonący samochód. Sony nie chce, by bohater jakiejś gry na ich konsolę odbierał sobie życie, więc chyba jeszcze długo dorośli gracze będą traktowani w pewnych kwestiach jak dzieci. Co potwierdzi Lara – jakiś czas temu przesunięta została, z powodu jej wystającego sutka, premiera Tomb Raider Legend na PC. No chyba, że Kojimie uda się postawić na swoim. Oby. ■■



XO6 Kierunek BARCELONA

Dwudziestego siódmego września Microsoft zwołał swoją coroczną konferencję prasową połączoną z degustacją nowych gier na Xboxa 360.



Temu panu niebawem cały świat padnie do stóp. Za Gearsy i Unreal Emgine 3.

Viva Piñata

Zarośnięta dolina, pełna krzaków i zielska, dzika i nieprzyjazna. Takie otoczenie wita już na samym początku zabawy z grą, która pretenduje do miana najśliczniejszej, najbardziej przyjaznej i kolorowej produkcji w historii. W moje ręce na całe szczęście już od samego początku trafiają szpadel, konewka i worek nasion. Z pomocą tego pierwszego przygotowałem dobry grunt pod interes. Wykarczowałem wszelkie krzaczory, chwasty i inne zmory przeciętnego ogrodnika, następnie zasiałem trawę i podlewałem ją. Z upływem czasu i pracy na moich oczach wyrastał śliczny kawałek zadbanego ogrodu. Kwestią chwili było pojawienie się pierwszych gości. Najpierw niepewne (zabarwione na czarno) piñaty tylko odwiedzały mój dobytek. Następnie, zachęcane coraz lepszymi warunkami, a zmieniły barwy na bardziej kolorowe, aż w końcu decydowały się zostać i zamieszkać w moim ogrodzie. Zapewnienie im odpowiednich warunków do życia skutkuje pojawieniem się potomstwa.

Gatunków zwierzaków ma być 60, każdy z własnym trybem spędzania życia, indywidualnymi upodobaniami. Cała ten ekosystem rządzi się należytymi zasadami – mówię tu o łańcuchu pokarmowym, szkodnikach i niesnaskach między danymi gatunkami. Co jakiś czas zmuszony byłem radzić sobie z niemiłymi gośćmi. Sposobów na to jest kilka. Najpierw odruchowo złapałem za łopatę i zacząłem tłuc do oporu, później skojarzyłem, że intruzów można odizolować i zresocjalizować.

Gdy odniesiemy kilka sukcesów (potomstwo, większy teren) pojawią się kolejne przedmioty do ustrojenia zwierzaków (można je nazywać) i rozbudowy naszego mienia. Po co to wszystko? Ano po to, by później móc zaprosić kolegę, pochwalić się osiągnięciami poprzez XBL, czy wymienić się nowymi gadżetami (nasiona roślin, ozdoby itp.).

Sklep ze słodyczami – takie skojarzenie pojawia się w głowie przy pierwszym spotkaniu z tą pozycją. Arcykolorowe, przesympatyczne, ślicznie animowane – to już określenia wykonania. Projekty postaci to niby oczywiste kształty, ale podane w niespotykany sposób. Ptaki, ssaki, dżdżownice, nawet agresorzy – wszystkie z sympatycznymi ryjkami, wielkimi oczyma, futerkiem. Można się zakochać. Do tego odgłosy, mówiony tutorial, przyjemna muzyka.

Z pozoru to gra dla dzieci, a tak naprawdę pozycja dla każdego z zacięciem i chęcią sprawdzenia się w roli dekoratora i projektanta ogrodu. Warto czekać. ■

Z pewną taką ciekawością silna ekipa z Polski już o piątej rano czekała na Okęciu na samolot do Monachium, skąd mieliśmy udać się do Barcelony na coroczną prezentację nowych gier Microsoftu. Z ciekawością, bo po raz pierwszy zaproszono tam przedstawicieli polskich mediów, oczywiście w związku z rychłą premierą konsoli giganta z Redmond w naszym kraju.

Kolejne imprezy Microsoftu zawsze przynosiły interesujące i mocne zapowiedzi, nie inaczej miało być tym razem. Ale nie uprzedzajmy faktów. Ważne, że jeszcze przed rozpoczynającą się o godzinie 19 konferencją udało nam się obejrzeć Camp Nou. Przepiękny obiekt, no ale to temat na inną opowieść.

DZIEŃ PIERWSZY

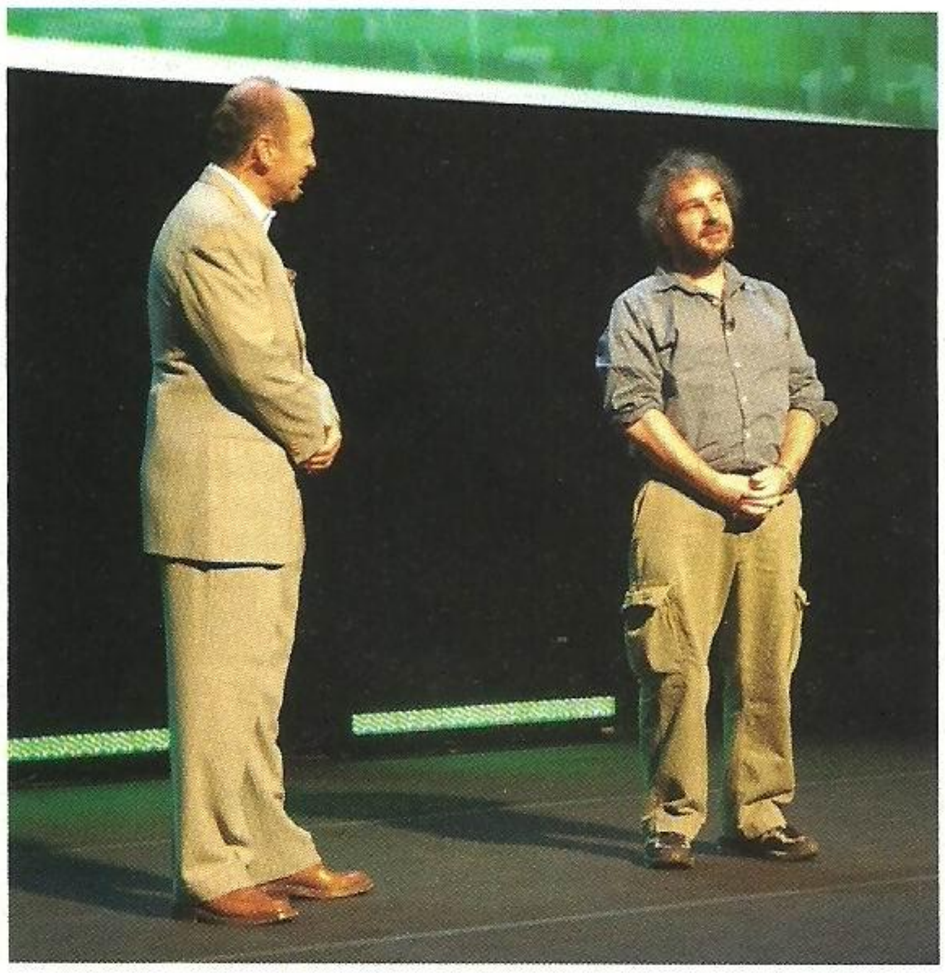
Gdy śmigające z prędkością żółwia pośród katalońskich korków autokary dowiozły nas na miejsce, w którym miała się odbyć konferencja, naprawdę poczułem się podekscytowany tym, co za chwilę miało nastąpić. A zaczęło się od fajnego filmu z misiem i ptakiem, który skończył się bardzo sugestywnym napisem „Banjo is Back". Tak, Rare pracuje nad kolejną grą z serii **Banjo-Kazooie**, z czego się oczywiście cieszę i mam nadzieję, że nie zajmie im to pięciu lat.

Na scenie pojawił się Chris Lewis, jeden z szefów Xboxowych operacji w Europie i zaprezentował zgromadzonym kilka cyferek. Z pięciu milionów Xboxów 360 zainstalowanych w domach, w Europie jest ich milion trzysta tysięcy, a Xboxowy biznes generuje 60 procent konsolowych obrotów. Jak pamiętacie firma planuje do końca roku sprzedać 10 milionów konsol i wiele wskazuje na to, że ten cel zostanie osiągnięty.

■ Xbox Live Arcade dostanie sporo gier zarówno starych (retro), jak i nowych – Doom, Lumines Live, Ultimate MK3, Small Arms, Heavy Weapons, Gyruss, Mutant Storm Empires, Totemball, Defender, Contra to tylko niektóre z nich. Aha, Doom pojawił się dokładnie podczas konferencji. Będzie też Sensible World of Soccer! A gdy po chwili wszedł na scenę Peter Moore, stało się jasnym, że rozpoczyna się show.

■ **Kane & Lynch: Dead Men** ekskluzywne dla Xboxa 360. **Crossfire**, nowa gra Pivotal Games (Conflict: Desert Storm choćby) również. Mało tego – seria **Splinter Cell** od części piątej, czyli następnej gry po Double Agent, będzie dostępna tylko na Xboxa 360, podobnie jak wybierany w niemal wszystkich plebiscytach najlepszą grą E3 **Bioshock**.

Halo Wars będzie RTSem osadzonym w uniwersum jednej z najpopularniejszych strzelanin FPP wszech czasów



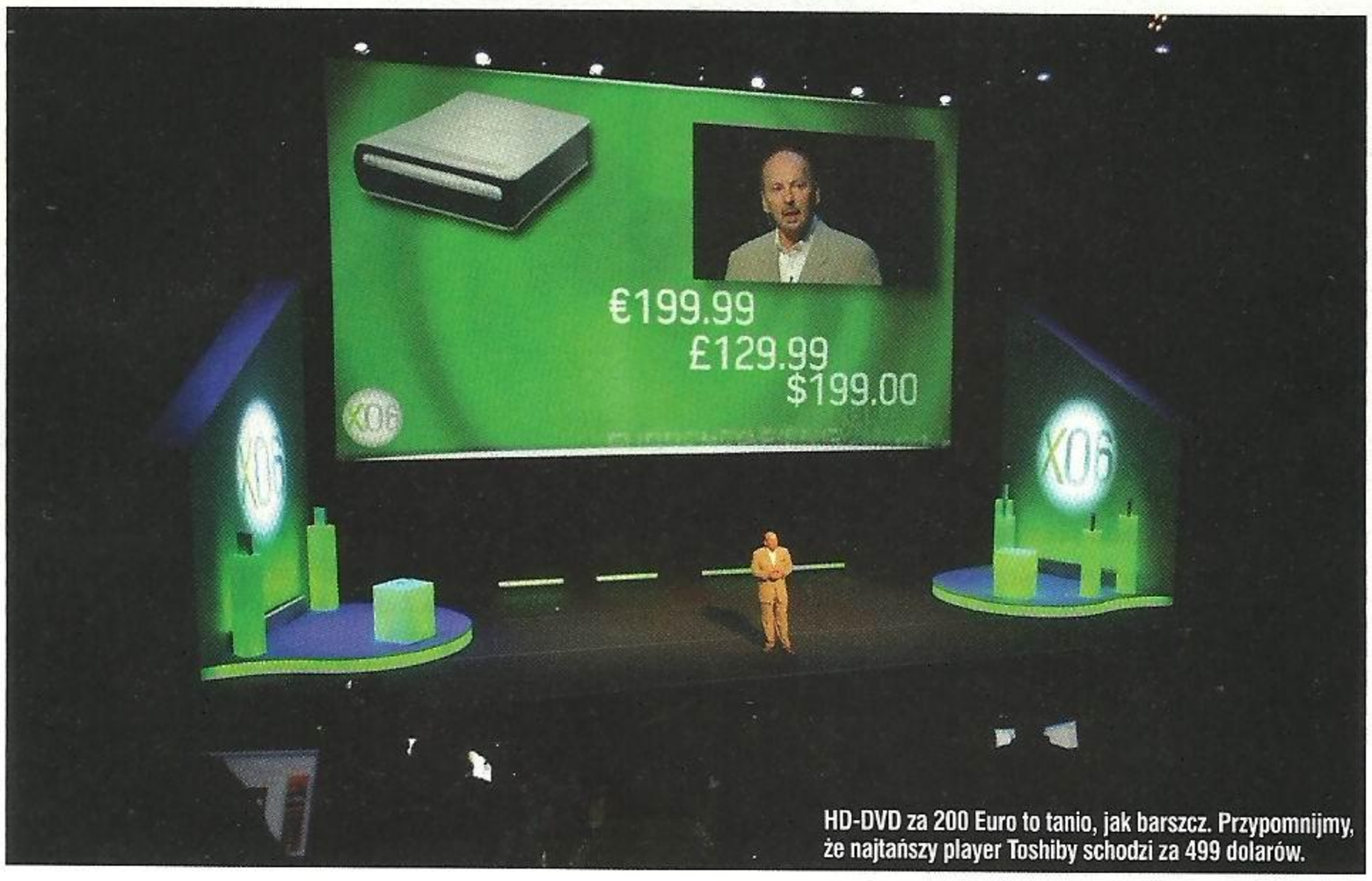
■ Już niebawem, w odpowiedzi na krytykę ze strony Sony Xbox 360 zaoferuje nie tylko tylko możliwość skalowania do rozdzielczości 1080p, ale natywną rozdzielczość 1080p.
HD-DVD znajdzie się w sklepach w połowie listopada w cenie 199 dolarów / 199 Euro, a na pierwszych chętnych czekać będą w bonusie piloty oraz hit poprzedniego roku, King Kong w wysokiej rozdzielczości.

■ Trailer **Bioshock**... Nieczęsto można zobaczyć coś równie brutalnego i nieprzyjemnego, jak próba zaatakowania przez bohatera małej dziewczynki kluczem francuskim, a w efekcie tego interwencję jednego z Big Daddych i wwiercanie w ciało fachowego wiertła. Musicie to zobaczyć i choć to tylko renderowany filmik, mam nadzieję, że przynajmniej założenia gry będą zbliżone.

■ Trailer **Project Gotham Racing 4** to renderek. Na końcu samochód śmigający po mieście wyskoczył z niego na wiejską, piaszczystą drogę. Właśnie to zapowiada zawody offroad.

■ Zapowiedziany oficjalnie także na X360 **Assassin's Creed** został zaprezentowany przez atrakcyjną panią producent Jade Raymond. Grywalny. To znaczy grał kolega Jade, z teamu Ubi soft. Faktycznie scena, w której Altair jedzie na koniu w pobliże miasta, zeskakuje i przepycha się między przechodniami, czy wchodzi po ścianie na dachy budynku robi spore wrażenie. Nie-

Na tym zdjęciu widać głowy Gułasha i Banana. Kto je znajdzie jako pierwszy, otrzyma od nas niespodziankę...



HD-DVD za 200 Euro to tanio, jak barszcz. Przypomnijmy, że najtańszy player Toshiby schodzi za 499 dolarów.

co mniejsze już sama akcja, czyli zabójstwo – ot, podchodzi się i wciska przycisk. Wcześniej jednakże trzeba było poudawać mnicha, by zbliżyć się do ofiary. Sprawa z Assassinem jest taka, że faktycznie wygląda kapitalnie, ale wiemy o nim ciągle za mało. Czy miasto jest faktycznie ogromne? Pokazano nam dwie ulice na krzyż, a cała misja trwała może pięć minut, bez wdawania się specjalnie w walkę. No ale oczywiście, że pogralibyśmy...

■ **Grand Theft Auto 4**, które ukaże się 17 listopada 2007 roku w Europie, będzie dostępne na Xboxa 360 od początku – o tym wiadomo. Natomiast na Xboxa 360 będą dostępne dwa dodatkowe, długie (co podkreślił Moore) epizody do ściągnięcia z Live!

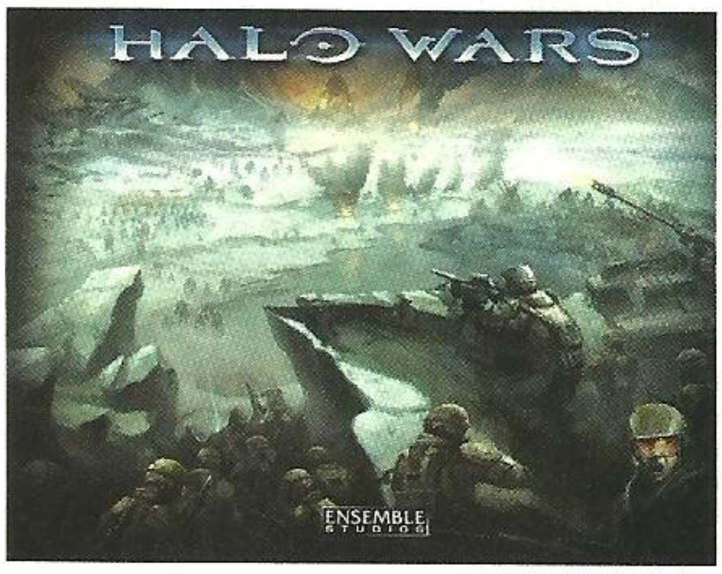
■ **Marvel Online Universe** czyli MMORPG z bohaterami Marvela. Zapowiedziany na Live Anywhere, czyli w jakiś sposób wykorzysta możliwość łączenia Peceta z Xboxem 360.

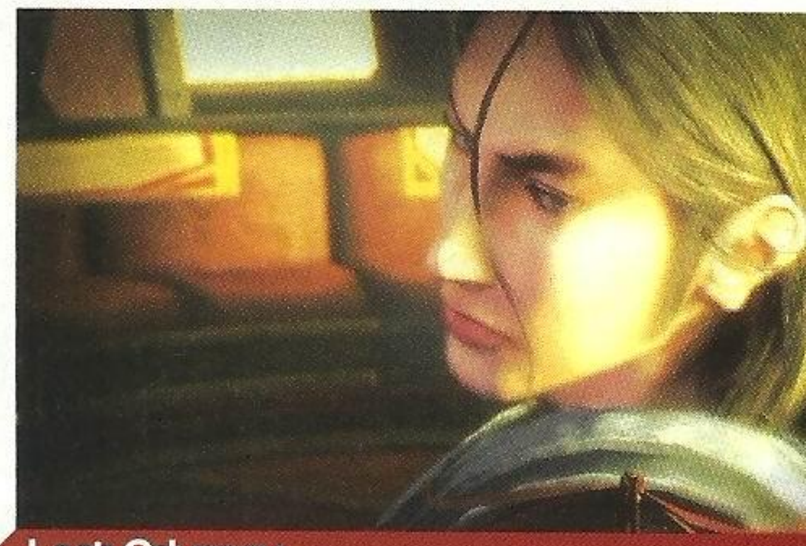
■ Na scenie pojawił się Peter Jackson, reżyser trylogii Władcy Pierścieni i King Konga, a także, jak zapewne doskonale wiecie, producent nadchodzącego Halo. Moore i Jackson wspólnie zapowiedzieli, że utalentowany reżyser, wraz ze swoją partnerką życiową, a przy okazji scenarzystką jego filmów Fran Walsh, wspólnie rozpoczną prace nad **nową serią gier osadzonych w świecie Halo**. To nie koniec: Microsoft Game Studios wraz z należącym do Jacksona studiem Wingnut Films zamierzaja otworzyć studio Wingnut Interactive, które dla odmiany również będzie opracowywać gry na Xboxa. Choć może słowo „gry" nie jest do końca na miejscu, bo gdy Peter zagłębił się nieco w temat, sam za bardzo nie wiedział co chce powiedzieć oprócz tego, że szuka nowego medium, które pozwoli mu opowiadać historie i realizować ciekawe scenariusze. Najwyraźniej szuka medium interaktywnego. Co ciekawe, dzień później PJ stwierdził, że obecnie kręcą go bardziej nowe gry niż filmy. Oczywiście spotkało się to z olbrzymim entuzjazmem obecnych.

■ Standardowo, na koniec prezentacji Moore wyciągnął asa z rękawa. Prezentowane tylko w formie renderowanego trailera **Halo Wars** będzie RTSem osadzonym w uniwersum jednego z najpopularniejszych FPP wszech czasów.
Niech nikogo nie dziwi gatunek, jaki reprezentuje ta gra – Halo było planowane właśnie jako strategia czasu rzeczywistego na Macintosha. Wracając jednak do samej gry: niestety trailer nie dał żadnego wyobrażenia o tej pozycji. Nie trzeba być prorokiem, żeby przewidzieć to, iż zmierzą się ze sobą siły USMC z Covenantami, oraz że po każdej ze stron konfliktu wystąpi mnóstwo różnych jednostek, wliczając w to znane z serii pojazdy. O sam system gry nie martwimy się z prostego powodu – developerem jest Ensemble Studios, którzy znają się na grach strategicznych doskonale (są autorami choćby serii Age of Empires). Fanów uniwersum Halo możemy uspokoić, że nad wszystkim czuwać będą panowie z Bungie, więc nie ma szans na to, aby Master Chief musiał wydobywać z kopalni złoto, czy hodować krowy, aby kupić Warthoga.

DZIEŃ DRUGI

Drugiego dnia już od siódmej rano kursowały autobusy dowożące nas na pokazy gier – była zarówno spora hala z ustawionymi konsolami, jak i wiele małych pokoi prezentacyjnych, w których developerzy podczas półgodzinnych sesji mogli próbować wytłumaczyć co w ich grze jest takiego niezwykłego.
Udałem się na spotkanie z Peterem Molyneux, który zaczął zaskakującym stwierdzeniem: „nie pokażę Wam dziś gry, a jedynie o niej opowiem" i faktycznie, przez pół godziny mówił przewijając w tle jakieś szkice z Fable 2. Zdradził kilka ambitnych założeń, na przykład to, że gracz będzie mógł w kupić w grze





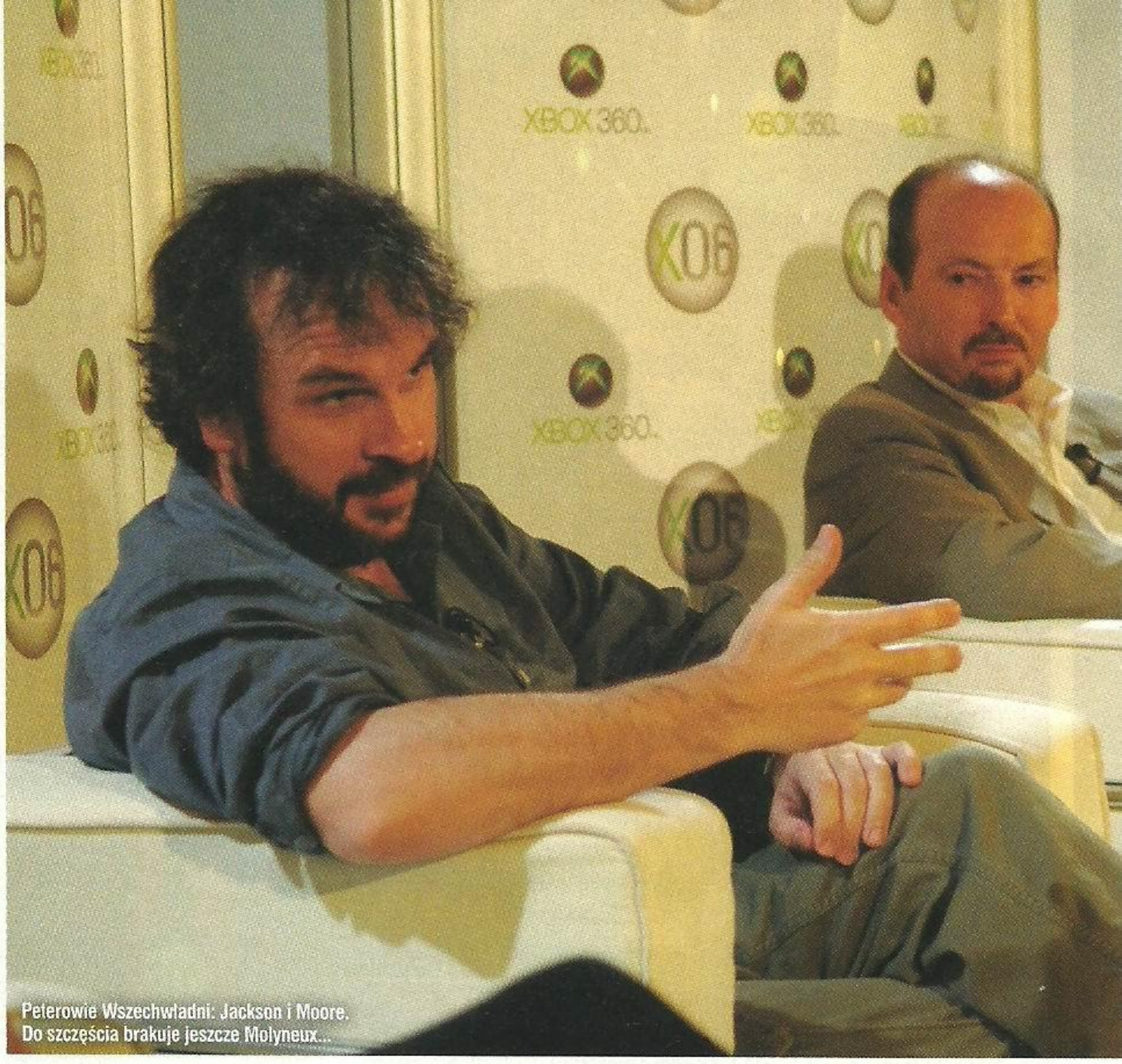
Lost Odyssey

Gra wygląda po prostu prześlicznie i szczerze mówiąc trudno się zorientować, w którym momencie kończy się intro, a zaczyna sama gra. Na początku prezentacji dwie olbrzymie armie ścierają się na jakimś wielkim, zabłoconym polu. Machiny wojenne wycinają w pył grupki walczących. Po jednej stronie barykady mamy zakutych w wielkie, stalowe zbroje rycerzy, którzy wydają się być nieco silniejsi od przeciwników, ci drudzy zaś, poza lekką zbroją i mieczem nie mają na sobie większych zabezpieczeń. Przez chwilę wydaje się, że zakuci w zbroje rycerze zaczynają wygrywać, ale na polu walki pojawiają się wysokie wieże, maszyny wolno sunące za słabszymi zastępami żołnierzy. To właśnie te wieże, na których siedzą i koncentrują się magowie, lub ich odpowiednicy, zaczynają wskrzeszać poległych towarzyszy. Walka jest brutalna i niesamowicie dynamiczna. Wojownicy przebijają swoje ofiary mieczami, depczą po sobie, zgniatają zbroje. Jest na co popatrzeć. W chwili, gdy wskrzeszeni żołnierze podnoszą się do walki, widzimy szarżującego głównego bohatera. Okazuje się, że rycerze w ciężkich zbrojach to jego przeciwnicy, a po obejrzeniu przepięknej sceny walki i masakrze, jaką swoim wrogom sprawia Kaim, naprawdę zaczynam żałować tych biednych drani. Kaim to prawdziwy szermierz i twardziel, w pełnym biegu ścina kilkunastu rycerzy i nawet nie zwalnia. Kamera szaleje, chłopak fantazyjnie unika ciosów i posyła do grobu kolejnych kilkunastu adwersarzy. W pewnym momencie Kaim zapomina się w walce do tego stopnia, że ląduje daleko w skupisku wroga i zostaje przez rycerzy otoczony. Wtedy kamera zjeżdża za plecy bohatera, nieco się oddala, a na ekranie pojawiają się menusy.
Dzieje się to tak bezboleśnie i płynnie, że gdyby nie belki komend, które wysuwają się z boku ekranu, można by przypuszczać, że intro jeszcze trwa. Tymczasem gracz ma już kontrolę nad bohaterem i może mu wydawać polecenia. Po rozbiciu kilku rycerzy, pojawia się boss. Jest nim jedna z machin wojennych, która atakuje Kaima płonącymi pociskami. Po wydaniu komendy ataku, kamera pokazuje twarz bohatera, szybki najazd i... można umrzeć z zachwytu – to już jest silnik graficzny, a nie odtwarzana sekwencja filmowa. Ciężko oddycha, widać grę światła na jego twarzy – no po prostu coś niesamowitego.
Wielkie brawa dla ekipy Mistwalkera za wykonanie i design. Koniec kolorowych, zapaćkanych bez gustu efektów, wszystko jest stonowane, szare, brudne, wokół błoto, chlapa, pył – czyli tak, jak powinno być na wojnie. Nikt też nie biega w różowych mundurach, nie nosi ekstrawaganckich, absurdalnych strojów z pokazów mody włoskich stylistów, wszystko jest krwawe, brudne i brutalne. Po krótkiej walce bohater efektownie niszczy bossa i pojawia się dalsza nieinteraktywna scenka z prawdziwym armageddonem. Całe pole walki zalewa fala gorącej lawy, giną wszyscy. Poza głównym bohaterem, który jest nieśmiertelny. Wygląda to po prostu masakrycznie. I tyle – żadnych czarów, ataków specjalnych i itemów, tylko komenda ataku podstawowego. Niemniej, jeśli system będzie choć tak rozbudowany, jak w poprzednich produkcjach Sakaguchiego i spółki, to szykuje nam się wielki tytuł. Więcej o grze przeczytacie w RPGamerze. ■

Trzy bardzo ważne informacje i podekscytowany Peter Molyneux opowiadający nam o Fable 2. Niezły z niego gawędziarz.

Nasi przyjaciele z Republiki Czeskiej bawili się przy Pro Evo 6 równie dobrze, jak my.

Troje sławnych ludzi growego showbiznesu: Jade Raymond, Krzysztof Papliński i Cliff Bleszinski.



Peterowie Wszechwładni: Jackson i Moore. Do szczęścia brakuje jeszcze Molyneux...

Gears of War

Absolutnie i bezsprzecznie najlepiej wyglądająca gra nowej generacji, prawdziwy graficzny miażdżyciel, który – oglądany na 50-calowej plaźmie HD – wgniótł mnie w ziemię, zamiótł, rozbił na kawałki. Zmasakrował. Zabija płynną animacją, efekciarskimi eksplozjami i wiadrami krwi wylewającymi się z ekranu wraz z flakami zabijanych Locustów. Grafika w HD jest tak potwornie szczegółowa i ostra, że trzeba mrużyć oczy. Odpalanie Gearsów na zwykłym telewizorze będzie barbarzyństwem!

Doskonale sprawdza się również patent z przedstawieniem świata przyszłości pełnego ruin zabytkowych miast kojarzących się z Pragą albo Paryżem. W zdewastowanych budynkach jest bardzo dużo miejsc, gdzie można się skryć przed atakami przeciwników, trzeba tylko pamiętać, by zamykać granatami wyjścia z podziemnych tuneli, którymi przemieszczają się nieprzyjaciele.

W trybie dla pojedynczego gracza walczy się nie tylko samemu, ale również w grupie. W momencie, gdy pada jeden z kompanów, ma się kilka sekund na ożywienie go, co nie działa w drugą stronę – SI nie ratuje bohatera, jak to miało miejsce choćby w Star Wars Republic Commando. Inaczej sprawa wygląda w trybie multiplayer, gdzie powalona osoba przez chwilę próbuje się reanimować (naciskając kilkukrotnie odpowiedni przycisk) i czeka na wsparcie innego gracza. Epic przygotował możliwość zabawy poprzez Xbox Live, system link oraz splitscreen na jednej konsoli i to zarówno w kooperacji, jak i deatchmatchu. Niestety chętni do gry dwóch na dwóch będą musieli zaopatrzyć się w dwie kopie GoW, tyle samo konsol i telewizorów. Oczywiście wbiliśmy się całą Polską ekipą na multiplayerowe testy Gearsów i pokazaliśmy Węgrom, jak się odstrzeliwuje łby (graliśmy Locustami). Rewelacja. A gdy dorwałem tryb dla samotnego gracza, po dłuższej chwili (a jak się potem okazało – godzinie) jeden z chłopaków z Epic podszedł i stwierdził, że musi mi zresetować konsolę, bo nie mogę zobaczyć tego, co jest dalej. Myślałem, że mu... Podziękowałem i niechętnie odczołgałem się na bok. Sam single player planowany jest na 10-12 godzin.

W tym momencie Gears of War to jest grą, której wystawiłbym najchętniej 11/10. Czy jednak cała zabawa trzyma tak wysoki poziom, przekonamy się już niebawem. ■

absolutnie wszystko, począwszy od widelca, a na olbrzymich zamkach i krainach skończywszy. Będzie można grać zarówno kobietą jak i mężczyzną; będzie można mieć dzieci i zrobić absolutnie wszystko. Molyneux jednak ma u mnie kryzys zaufania i jak zobaczę, to uwierzę. Ale do **Fable 2** jeszcze wrócimy na łamach magazynu.

Niemal obok siebie stały dwie najpopularniejsze serie piłkarskie: PES i FIFA. Zacznę od **Pro Evolution Soccer 6**, który jest na pierwszy i na drugi rzut oka tylko „zwykłym" PESem znanym z PS2 podciągniętym do wysokiej rozdzielczości, co daje efekt lepszej jakościowo animacji, no i ostrego jak żyleta obrazu. Gra przy pomocy Xboxowego pada jest nieco inna, d-pad się raczej nie nadaje (a spróbujcie objąć kciukiem d-pada, a palcem wskazującym i serdecznym lewe spusty, jeśli nie macie łap niczym goryl) trzeba przerzucić się na analogową gałę. W ogóle mecze toczyły się w raczej ślamazarnym tempie i nie wiem czy spowodowane jest to, jak podpowiada mi Marcellus, trybem widescreen, czy specjalnym spowolnieniem zabawy. Zobaczymy. Ważne, że gra się jak zawsze dobrze, Żuraw jest w Celticu, a animacja pochrupuje gdy na ekranie przewinie się zbyt dużo graczy przy polu karnym.

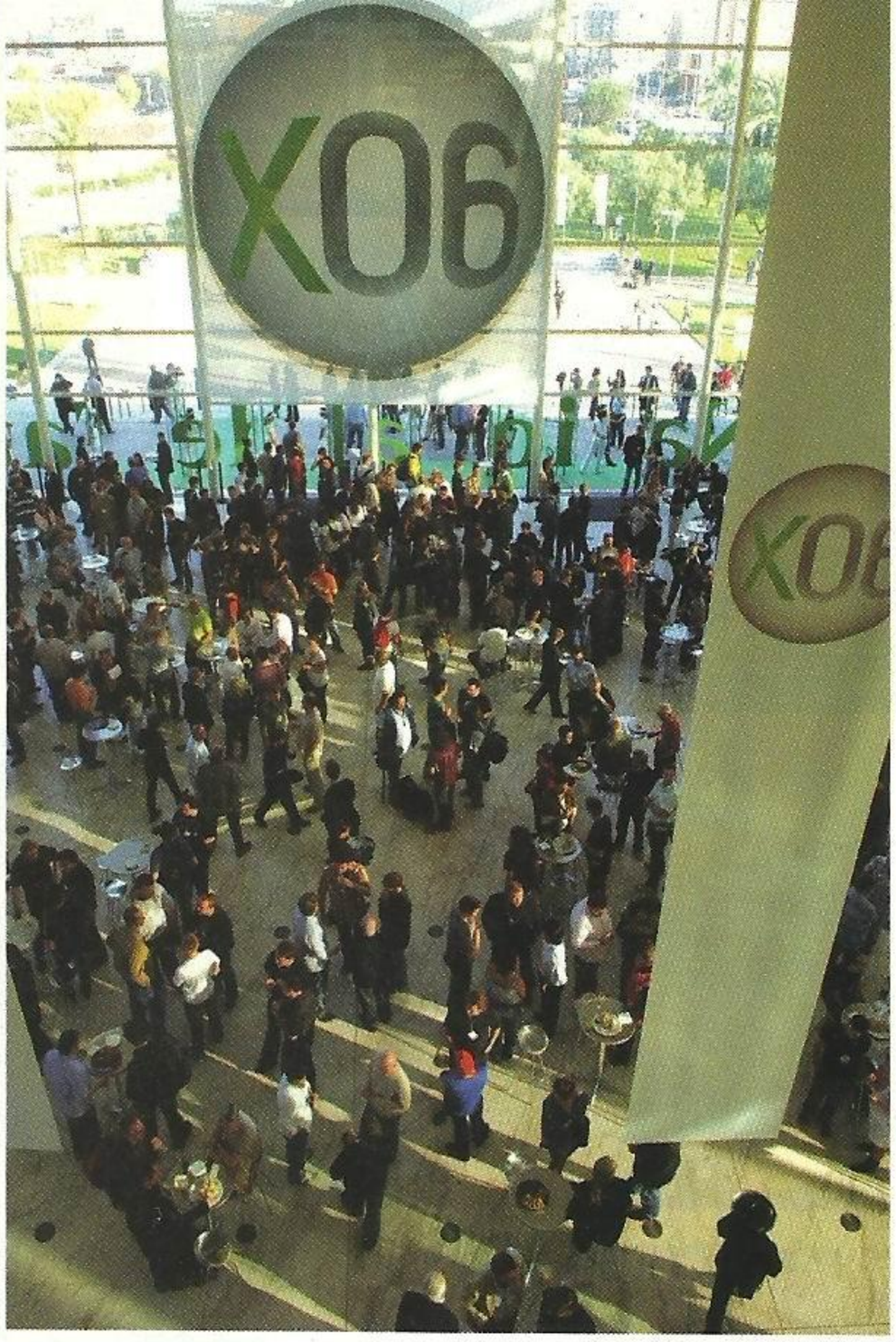
FIFA 07 z kolei jest pisana na zupełnie nowym, next-genowym silniku – wcześniejsze dwie gry na X360 były robione właśnie tak, jak PES6. No i powiem Wam szczerze, że animacja piłkarzy jest po prostu fenomenalna. To, jak biegnie wymijając rywali, czy jak podchodzi do piłki szykując się do strzału Ronaldinho, to czysta poezja w ruchu. Sama gra zaś znowu różniła się od recenzowanej w tym numerze wersji na Xboxa i PS2, chyba jednak na minus. Piłkarze zachowywali się nieco głupkowato. Ale graficznie – majstersztyk. Chętnie zagram dłużej i obadam.

Kolejnym z punktów bogatego programu był **Mass Effect** prezentowany o dziwo jedynie na zamkniętych pokazach, na które jednak mógł się wbić każdy obecny na X06. Nowy erpeg Bioware to gra, na którą z pewnością czekają miliony fanów ich poprzednich produkcji. I raczej nikogo nie zawiedzie. Zadaniem bohatera będzie powstrzymanie maszyn dążących do starcia z uniwersum wszelkiego życia, które kierując się zaawansowaną sztuczną inteligencją niosą wszędzie śmierć i zniszczenie. Gra będzie ogromna. W kosmosie, po którym będziecie poruszać się ogromnym statkiem kosmicznym Normandy, znajdują się dziesiątki planet, księżyców i baz kosmicznych. Zaakcentujmy to – liczba takich miejsc będzie prawdopodobnie zbliżona do liczby miejscówek w innych grach, tylko że w Mass Effect to nie będą jakieś tam lochy i labirynty, a całe planety, pełne zadań, przygód, odkrywania tajemnic, poszukiwania skarbów, misji pobocznych i sekretów. Do tego ME prezentuje się rewelacyjnie i stoi w pierwszej linii gier, które określilibyśmy mianem prawdziwie next-genowych. Wspaniale wykonane otoczenie, porażająca jakość postaci i obłędna wprost mimika ich twarzy – to najmocniejsze punkty oprawy. Bioware nie dostarcza kiepskich gier, tak też zapewne będzie w tym przypadku. Niepokojące są tylko plotki o tym, jakoby gra, zamiast w pierwszym kwartale przyszłego roku, mogła ukazać się dopiero jesienią 2007. Miejmy nadzieję, że się nie potwierdzą, a jeśli nawet, trudno się mówi – byle faktycznie rządziła.

Alan Wake, czyli to, na co najbardziej czeka Adrian Chmielarz. Dzięki pokazowi nowej gry twórców Max Payne wreszcie co nieco o niej wiadomo. Tytułowy Alan Wake był właśnie w trakcie pisania swojej książki, psychologicznego thrillera, kiedy poznał dziewczynę, Alice. Pisarz książkę skończył, wiele elementów biorąc ze swych dziwnych snów, następnie powieść wydano i okazała się hitem. Po czym Alice przepadła bez wieści. Alan cierpi na bezsenność, nie może pracować, jest generalnie w ciężkiej depresji. Niebawem dziewczyna nawiedza go w sennych marzeniach. Gra opowiadać będzie naturalnie o poszukiwaniach ukochanej prowadzonych przez naszego pisarza. Zapowiada się ciężka fabularnie gra, którą autorzy określają mianem thrillera akcji. Akcja toczyć się będzie na obszarze o wymiarach 10x10 kilometrów, na którym wypełniać będziemy rozmaite zadania pchające fabułę do przodu. Niesamowicie prezentuje się grafika – nie tylko całe otoczenie jest obłędnie wykonane i szczegółowe, ale wspaniale wygląda także oświetlenie. W grze znajdzie się następstwo dnia i nocy, a ujęcia prezentujące tą samą lokację nocą, nad ranem i w ciągu dnia pokazują porażającą wprost jakość gry świateł. Dynamiczna będzie także pogoda – raz będzie słonecznie, kiedy indziej przyjdą burze. To wszystko robi niemałe wrażenie. Ale to kolejna gra, na którą poczekamy jednak jeszcze do przyszłego roku.

Zbaczając nieco z kursu i zagłębiając się poza główną halę wbiłem się do ATARI, gdzie obejrzałem krótki grywalny zwiastun **Alone In the Dark**, który dał do zrozumienia dwie rzeczy: po pierwsze nowy Alone będzie zręcznościówką, a po drugie, autorzy nie chcą za bardzo tej gry pokazywać. Z czego można uknuć kolejną hipotezę: albo jest rewelacyjna, albo nic nie mają, albo też jest przerażająco słaba. Ciężko wyczuć, bo po akcji z Edwardem schodzącym po linach ze szczytu płonącego budynku niewiele można wywnioskować, oprócz tego, że gra wygląda bardzo ładnie, ma przednią fizykę i śliczne oświetlenie. Ale to już chyba standard. Ta podzielona na epizody pozycja ukaże się wiosną 2007 roku. Epizody? A tak. Pierwszy „sezon" składający się z dwunastu godzinnych odcinków znajdzie się na płycie, włącznie z tak zwanymi „season finale" i oczywiście „cliffhagher ending" (kto zna amerykańskie seriale, ten złapie w mig), a kolejne odcinki będą do zassania za kasę przez Xbox Live. Ciekawe, czy to wypali.

Zbaczając nieco z kursu i zagłębiając się poza główną halę wbiłem się do ATARI, gdzie obejrzałem krótki zwiastun Alone In the Dark



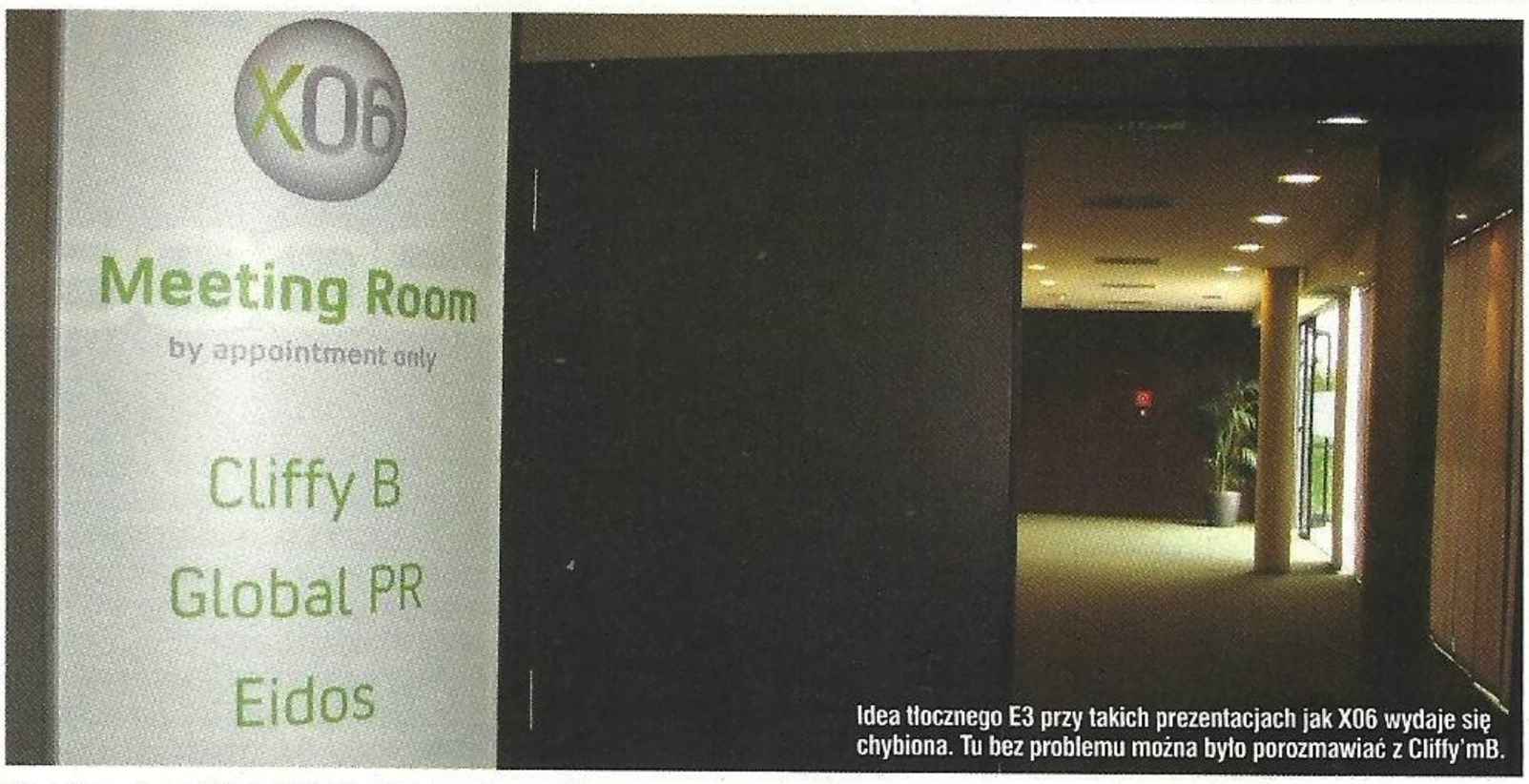
Forza Motorsport 2

Forza Motorsport 2 to jeden z najważniejszych tytułów zmierzających na konsolę Miscrosoftu. W prezentowanym na X06 demie dostępna była tylko jedna trasa – znany już chyba wszystkim z rozmaitych gier japoński tor Tsukuba. Można było po nim poszaleć kilkoma samochodami marek takich jak BMW, Ford czy Subaru, ale wszystkich najbardziej interesowały potężniejsze maszyny, takie jak Ferrari F430 i Lamborghini Gallardo. Cóż można powiedzieć więcej, poza tym, że wydawałoby się idealny model jazdy z części pierwszej jeszcze bardziej dopieszczono. Znakomicie da się wyczuć przyczepność, przeciążenia i siły oddziałujące na auto w zakrętach, bez trudu można także dawkować moc potężnych silników w zależności od potrzeb – cudo. Duża zasługa świetnie zestrojonych wibracji pada w lepszym oddaniu tych elementów. Lepiej niech Sony zastanowi się jeszcze nad tą sprawą w odniesieniu do PS3 i nowego Dual Shocka – na przykładzie nowej Forzy widać, ile dobre wibracje znaczą w takiej grze, zwłaszcza, że nie każdego stać będzie na kierownicę.

Chyba dobrze się stało, że premiera została przesunięta na początek 2007 roku. Prezentowane demo to raczej test silnika niż właściwej gry. Wprawdzie samochody były wykonane znakomicie, ale otoczenie nie powalało ilością detali (jak to tor Tsukuba), a choć na trasie znajdowało się tylko jedno auto, animacja działała z prędkością dziesięciu klatek na sekundę. Przed twórcami jeszcze długa droga do obiecanych sześćdziesięciu. Na szczęście model zniszczeń już na tym etapie prezentuje się rewelacyjnie. Blacha się gnie, w szkle pojawiają się pęknięcia załamujące obraz, efekt zdrapanego lakieru prezentuje się wyśmienicie, odpadające części pozostają na torze do końca wyścigu. Fantastiko.

W pełnej wersji gry znajdziemy około trzystu maszyn i siedemdziesięciu tras. Co ciekawe, jednym z elementów, które nie trafią do drugiej części gry, są wyścigi na trasach otwartych – twórcy uważnie przyjrzeli się popularności poszczególnych obiektów w rozgrywkach online i zauważyli, że nie są one zbyt chętnie brane pod uwagę. Zmiany nie ominą także systemów ułatwiających grę mniej zaawansowanym graczom. Znana już z pierwszej części gry linia, prezentująca optymalny tor jazdy, otrzymała (oprócz możliwości włączenia przez cały czas lub wyłączenia całkowitego) przydatną opcję włączenia jej tylko w strefach hamowania.

Szkoda, że demko było tak mało rozbudowane, szkoda także, że gra miała takie problemy z animacją, ale na pewno jeszcze przed premierą sprawdzimy ją w akcji. ■



Idea tłocznego E3 przy takich prezentacjach jak X06 wydaje się chybiona. Tu bez problemu można było porozmawiać z Cliffy'mB.

Obok Gearsów wciśnięto **Half-Life 2**. Zmierzająca na Xboxa 360 wersja tej kultowej już gry, to tak naprawdę pięć gier w cenie jednej. Po pierwsze – znajdziemy tu oryginalne Half-Life 2, które zostało trochę graficznie podrasowane i wyglądać będzie lepiej, niż na jakimkolwiek pececie. H-L2: Episode One i H-L2: Episode Two, czyli to, w co już grają i jeszcze nie grają na pececie. Czwartą pozycją, którą twócy umieszczą na płycie będzie Portal – rewelacyjna gra logiczna, która łączy znakomity model fizyczny z Half-Life 2 oraz Portal Gun, czyli broń, która powinna pojawić się w Prey (zamiast stworzonych odgórnie portali). W każdej z plansz Portal będzie chodziło o to, aby dostać się do końca poziomu za pomocą tworzonych przez giwerę przejść. Piątą grą będzie Team Fortress 2, czyli kontynuacja fenomenalnego moda do Quake – drużynowy FPS wykonany w stylu cel-shading. Half-Life 2 na trzystaseśćdziesiątce zapowiada się na znakomity pakiet, choć gra jeszcze nie była zoptymalizowana i chrupała na potęgę.

Ciekawostką był też **Shadowrun**, multiplayerowy FPS z naciskiem na rozgrywkę drużynową. Gra osadzona jest w uniwersum znanego papierowego erpega. W uniwersum tym, będącym wariacją na temat naszego świata, istnieje magia, której nasilenie osiąga poziom krytyczny co pięć tysięcy lat, co właśnie zaraz nastąpi (akcja gry rozgrywa się w roku 2012). Pojawiają się wówczas na świecie różnego rodzaju magiczne istoty, jak elfy i trolle (które w świecie gry stanowią odpowiednik znanych z innych FPP klas postaci). Shadowrun to pierwszy tytuł, który będzie korzystał z dobrodziejstw Xbox Live Anywhere. Na wystawie można było obadać współpracę konsolowej wersji gry z tą odpaloną na pecetach (do których nota bene podłączone były pady do X360) i nie było mowy o żadnych lagach czy problemach. Zapowiada się ciekawa, choć dziwaczna i niesztampowa gra FPP.

Bardzo podobało mi się także prezentowane demo **Call Of Duty 3**, które dawało posmakować pierwszej misji, o charakterze mocno treningowym. Mogliśmy w nim zobaczyć zarówno podstawy walki, jak i wprowadzane w tej części nowości, jak choćby walkę z niemieckim żołnierzem, który rzucił się na nas z łapami – należało wciskać triggery, aby nie zostać uduszonym, a następnie przy pomocy przycisku X pozbyć się wroga. Gra wygląda lepiej, niż jej poprzednia część, choć nie widać ogromnego skoku. Na pewno więcej dzieje się na ekranie – jest większa liczba eksplozji, jeżdżących pojazdów, itp. Widać jednak wyraźnie, że nie ma co oczekiwać zbytniej rewolucji. Miłośników poprzedniej części i tak nie trzeba będzie specjalnie zachęcać, bo gra się fantastycznie, a przebicie się przez wielki dom pełen faszystów sprawiło mi sporo satysfakcji.

Było też sporo innych gier, o których jeszcze napiszemy w kolejnych numerach, jak choćby: Lost Planet, The Darkness, Battlestations Midway, F.E.A.R., Splinter Cell Double Agent, Tony Hawk's Project 8, Stranglehold, Virtua Tennis 3 czy Rainbow Six Vegas i jedno jest pewne –Microsoftowi faktycznie nie brakuje argumentów w postaci gier, bardzo dobrych gier, musi tylko trafić z konsolą „do ludzi", a wszystkie pozycje z X06 nadają się raczej dla hardcore'owców i zapalonych graczy, może poza Piñatą. Sony kiedyś udała się ta sztuka. Tak czy inaczej – Microsoft dał znakomity show, którego echa jeszcze długo będą unosić się w branży. ■■

Gulash z pomocą przyjaciół

Crackdown

Chyba żadna z gier nie miała jeszcze za bohatera supergliny, który skacze na dwadzieścia metrów w górę, a wszędzie, gdzie się pojawia, powoduje miliony eksplozji. Miastem rządzą złoczyńcy, a co druga napotkana osoba trzyma w łapie ogromną spluwę. Już na tym etapie wszystko jest jasne – w pojedynkę przeciwnicy nie mają z superagentem najmniejszych szans. I to jest właśnie fajne – zabawa uzbrojonym po zęby kolesiem, któremu nikt nie podskoczy. Crackdown to nie tylko strzelanka – oprócz ołowiu i granatów, przeciwników częstować można z pięści lub rozjeżdżając ich futurystyczną furą. Roboty z pewnością nie zabraknie, bo do likwidacji będą trzy gangi i dziesiątki bossów. I choć komiksowa grafika nie zachwyca, to wiadomość, że za grę odpowiada jeden z ojców GTA – Dave Jones – powinna dać wielu osobom do myślenia. ■

TOKYO GAME SHOW 2006
New Excitement. New Sensations. A New Generation.

TOKYO GAME SHOW 2006

PLAYSTATION 3 rozpędza się na dobre – przynajmniej w Japonii

Wiemy już od pewnego czasu o zmianach, jakie czekają E3 określane przez wielu (zresztą niesłusznie, jeśli za miarę przyjąć ilość odwiedzających) mianem największej wystawy poświęconej grom. Amerykańskie show gościło w tym roku około 60. tysięcy osób, przy ponad 192. tysiącach gości TGSu (!). Co ciekawe, aż dwanaście procent z tej liczby stanowiły dzieci, a sporą część całe rodziny oraz (co u nas jest wciąż abstrakcją) zakochane parki. TGS to również horrendalna ilość gier. Kilka dni przed rozpoczęciem imprezy na oficjalnej stronie wystawy znalazła się lista ponad pięciuset siedemdziesięciu tytułów, z czego, jak się okazuje, aż sto trzydzieści to gry akcji, a tylko trochę ponad połowa z tej liczby to rzekomo tak kochane przez Japończyków erpegi. A skoro już jesteśmy przy liczbach – połowa z prezentowanych gier przeznaczona była na pecety i komórki, trochę ponad 50 na DSa, około 30 mniej na PSP.

Najsłabiej wypadło Wii – jeszcze podczas Games Convention byliśmy przekonani, że Ninny ostro będzie promować swój sprzęt właśnie na TGS, ale firma zdecydowała się zrobić w różnych miejscach świata własne imprezy, co wydaje się bardzo sensownym rozwiązaniem. Przecież Microsoft już od paru lat urządza X0, zapewniając sobie skupienie uwagi zwiedzających i mediów tylko na swojej konsoli.

Powstaje pytanie czy między innymi z tego powodu, podobnie jak to miało miejsce w przypadku E3, TGS czekają drastyczne zmiany. Prawdopodobnie odpowiedź brzmi „nie". Microsoft nie zmusi żadnego Japończyka (a tym bardziej całych rodzin) do wycieczki do Europy na swoje prywatne pokazy X360, na których na domiar złego nie ma zbyt wielu gier interesujących z punktu widzenia japońskich graczy. Sony w tym roku samo zapędziło się w kozi róg i po prostu musiało wystawić się w Tokio. Była to niejako ostatnia szansa na zrobienie pozytywnego wrażenia na przyszłych nabywcach PLAYSTATION 3. Poza tym nie można było pozostawić mocno promowanego DSa samemu sobie.

Jako że z konsol obecnej generacji w Japonii liczy się w tej chwili właściwie tylko PS2, na które pokazano głównie produkcje przeznaczone na tamtejszy rynek, skupimy się na batalii, jaką Sony i Microsoft rozgrywały na next-genowym polu walki. Amerykanie, podobnie jak to miało miejsce w przypadku E3, przygotowali darmowy tydzień z Xbox Live w wersji Gold, udostępniając filmiki z zaprezentowanych na wystawie gier i z konferencji prasowej. Nie można powiedzieć, żeby specjalnie dużo ich się pojawiło, ani nie ma zbytnio z czego się cieszyć widząc jakość dema nowego Tenchu. W każdym razie dobrą wiadomość stanowi sam fakt przyjmowania się tego rozwiązania – z pewnością konkurencja z czasem pójdzie w ślady MS.

Niestety, działania firmy przywodzą na myśl rozpaczliwe szukanie jakiejkolwiek metody promowania konsoli, szczególnie biorąc pod uwagę ostatnie wypowiedzi japońskich analityków szacujących ilość „zainstalowanych" Xboxów na mniej niż dwieście tysięcy. Żółci bracia wyjątkowo się opierają Microsoftowi i wciąż kupują więcej GameCube'ów, a takie tytuły, jak wyczekiwany przez nas Gears of War, kompletnie ich nie interesują. Za to pewnie na symulator drezyny rzuciliby się jak opętani...

Dlatego na konferencji prasowej MS tak mocno skupiono się na Pac-Manie zmierzającym na Live Arcade, a także Lost Planet, DOA Extreme 2, a przede wszystkim na Blue Dragon i Lost Odyssey. Sakaguchi dostał aż dwadzieścia minut na prezentację obu tytułów, co tylko pokazuje jak ważna jest jego rola w podbijaniu japońskiego rynku. Na Gwiazdkę dostępnych będzie w sumie 110 tytułów na X360, a w międzyczasie pojawią się zestawy – do konsol dorzucone zostaną Ninety-Nine Nights lub Project Gotham Racing 3 – mające zachęcić do zakupu. Czy działania te wystarczą do przekonania do siebie japońskich graczy? Niestety, ale w to wątpimy. Tamtejszy rynek jest naprawdę bardzo dziwny, w tej chwili wielką karierę robią na przykład gry powstałe na fali popularności Brain Training, i Microsoft raczej nie wpłynie na zmianę mentalności Japończyków. A napewno nieprędko.

Być może pomogłaby jasna deklaracja ze strony Capcomu odnośnie wydania Resident Evil 5 wyłącznie na X360 (jak sugeruje szef japońskiego oddziału MS). Tymczasem „żółto-niebiescy" skupiają się na promowaniu Dead Rising i Lost Planet, wszelkie zapowiedzi dotyczące RE5 zostawiając na późniejszy termin. Sony wykorzystało słabość rywala na rodzimym rynku, obniżając cenę tańszej wersji PlayStation 3 z poziomu 420 euro do zaledwie 335. Na dodatek w konsoli znajdzie się port HDMI, niestety obniżka ceny dotyczyć będzie tylko i wyłącznie Japonii.

Nie udało się jednak całkowicie dobić Microsoftu. Konferencja prasowa sprowadziła się do wywodów Kena Kutaragiego odnośnie jego wizji przyszłości konsol i do prezentacji trailerów z kilku znanych już tytułów – Africa (wciąż nie bardzo wiadomo czym w ogóle będzie), FF XIII (praktycznie ten sam trailer, co na E3), czy Virtua Fighter 5. Właściwie jedynym mocnym punktem okazała się prezentacja Ridge Racer 7, który ukaże się w dniu premiery konsoli i zaoferuje pełne wsparcie dla telewizorów 1080p. Zdecydowanie jednak zabrakło zapowiedzi nowych tytułów, tym bardziej typowo japońskich, przygotowanych z myślą o tamtejszym rynku.

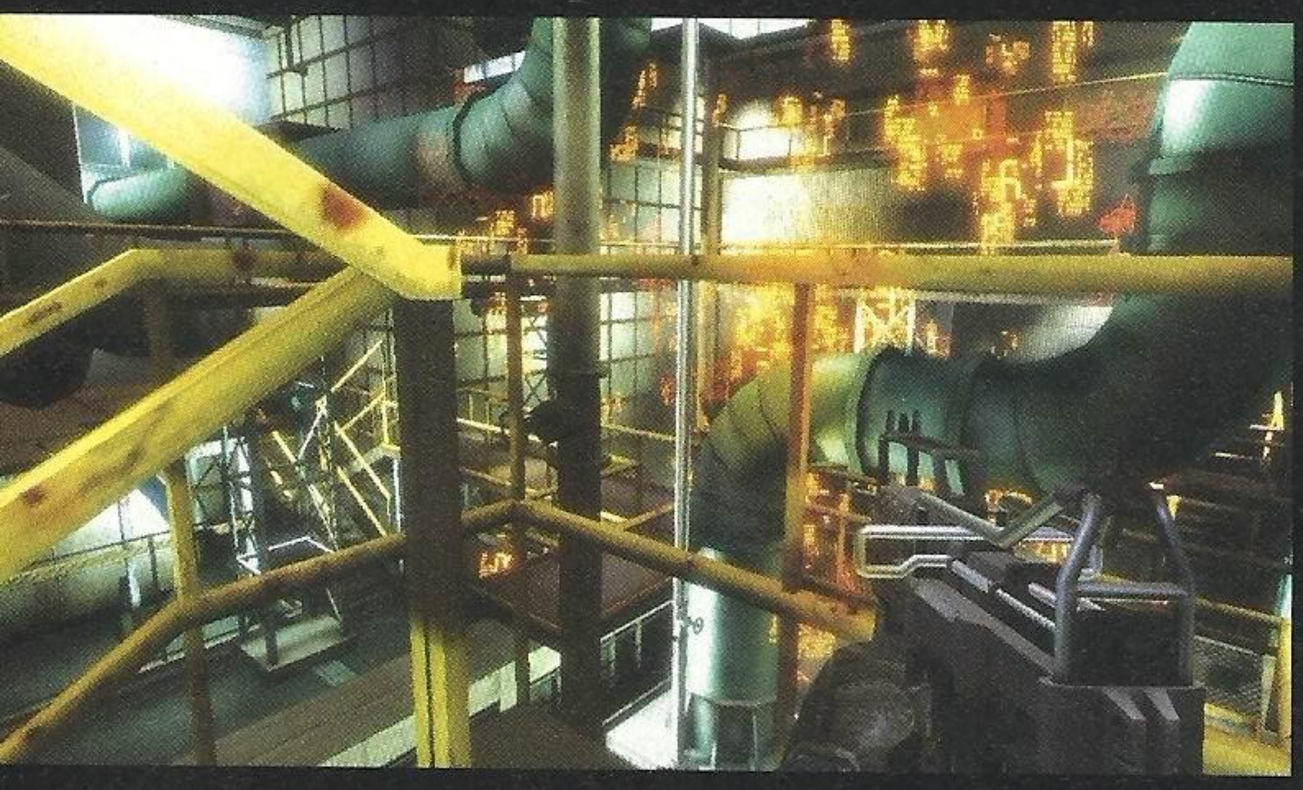
Również na samej wystawie nie pokazano w zasadzie niczego, o czym byśmy już wcześniej nie słyszeli. Fakt, w końcu dało się pograć w Devil May Cry 4, Lair czy Genji, ale już na przykład zawiodło Heavenly Sword. Nie z powodu kiepskiego wyglądu, czy czegoś w tym stylu – po prostu zaprezentowano to samo demo, co na E3. Niby wiemy, że szykowanie wersji demonstracyjnych specjalnie na wystawy, to odciągnie twórców od prac nad samą grą, ale naprawdę chcieliśmy zobaczyć inną miejscówkę niż mała zamknięta arena, czy choćby walkę z większą, liczoną w setkach armią, co pozwoliłoby sprawdzić jak w takim wypadku prezentuje się system gry.

Tokio Game Show po raz kolejny okazało się bardzo specyficzną wystawą – z jednej strony zaprezentowano ogromną ilość gier, w tym również na PLAYSTATION 3, z drugiej – kompletnie zabrakło Wii, a trzy czwarte prezentowanych tytułów, czyli wszystkie te dziwaczne, przeznaczone na japoński rynek twory, spokojnie moglibyśmy z miejsca wyrzucić do kosza. Chyba powoli zaczynamy się przekonywać do idei małych, choć może niekoniecznie zamkniętych pokazów. Jest wygodniej, zdecydowanie ciszej i mniej tłoczno, a poza tym nie trzeba się spieszyć z oglądaniem kolejnych tytułów. Wizja sprawdzania prawie sześciuset gier w ciągu trzech dni jest doprawdy zatrważająca. A za rok, gdy next-gen Sony naprawdę się rozpędzi, może być tego towaru jeszcze więcej. ■■

CODED ARMS ASSAULT

DEVELOPER: **Konami** || WYDAWCA: **Konami** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Japoński pierwszoligowy FPS... Czy to może się kiedykolwiek udać?



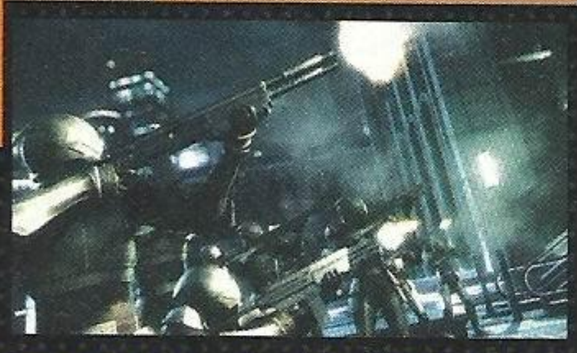
Na TGSie zaprezentowano zaledwie jeden poziom gry – futurystyczne, pełne neonów miasto zalewane strugami nieustannie padającego deszczu. Misja polegała na przedostaniu się przez kilka ulic, od wyjścia z metra do jednego z budynków, przy czym co jakiś czas trzeba było zneutralizować barierę blokującą przejście poprzez zabicie wszystkich przeciwników albo zniszczenie wskazanego mechanizmu.

Akcja gry toczy się w wirtualnej rzeczywistości nękanej najazdami cyberkryminalistów i, podobnie jak w Matriksie, śmierć w cyberprzestrzeni równa się zejściu ze świata prawdziwego.

Coded Arms Assault hula na silniku Unreala, dzięki czemu zadbano o takie bajery, jak kawałki kodu widoczne po wystrzałach i przy trafieniach, a także pomarańczowy, cyfrowy kontur pozostający na moment w miejscu, gdzie stał zabity przeciwnik. Prezentowany poziom był bardzo ciemny, ale dało się zauważyć, że część powierzchni przesadnie błyszczy się tak, jak to miało miejsce w Perfect Dark Zero.

Niestety, Konami nie odkryło zbyt wielu tajemnic oddając do dyspozycji zaledwie pistolet i karabin maszynowy (animacje przeładowania prezentowały się bardzo fachowo), a także wysyłając przeciw graczom dwa rodzaje przeciwników – zwykłego żołnierza starającego (z marnym skutkiem) chronić się przed atakami oraz opancerzonego „Pudziana" usiłującego pozbawić bohatera życia ciosami silnych rąk. Spora ilość apteczek i amunicji pozwalała jednak bez problemu wyjść z tych starć zwycięsko.

Premiera gry dopiero w drugim kwartale 2007, spodziewamy się więc poprawy szarpiącej animacji i skrócenia loadingów, a być może docenimy ją bardziej niż to miało miejsce w przypadku wersji na PSP. ■■



FINAL FANTASY VERSUS XIII

DEVELOPER: **Square** || WYDAWCA: **Square Enix**
KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

Trailer rozpoczyna się przedstawieniem metropolii, wielkiego, nowoczesnego miasta pogrążonego w ciemnościach nocy. W czasie trwania filmu szybko wyjaśnia się widzowi, że w mieście znajduje się jeden z magicznych kryształów mocy, który posiada król, a zarazem strażnik artefaktu. Otoczony przez armię „heretyków" i całe miasto, siedzi w zamkniętym pałacu na swoim tronie. Wiadomym jest, że celem ataku na króla jest sam kryształ. Trailer pokazuje samotnego mężczyznę, który podnosi się ze swego tronu i zmierza wolno w stronę wyjścia z wielkiego budynku. Tam trafia na grupę żołnierzy, która próbuje go powstrzymać karabinami, zasypując „króla" gradem pocisków. Jak widać, moc mężczyzny jest tak duża, że pociski nie są mu w stanie nic zrobić, technologia wydaje się być bezużyteczna. Silne nagromadzenie energii wokół głównej postaci zaczyna przybierać formę kilku mieczy, które materializują się w powietrzu wokół niego. Gdy „król" sięga po jedno z ostrzy... Trailer się kończy.

Wydaje się, że gra skoncentruje się bardziej na elemencie mitologicznym i magii, która konfrontowana będzie z technologią. ■■

MONSTER KINGDOM

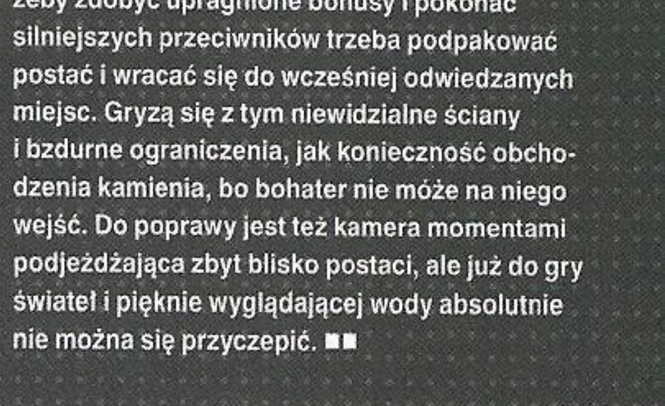
DEVELOPER: **Game Republic** || WYDAWCA: **Sony** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

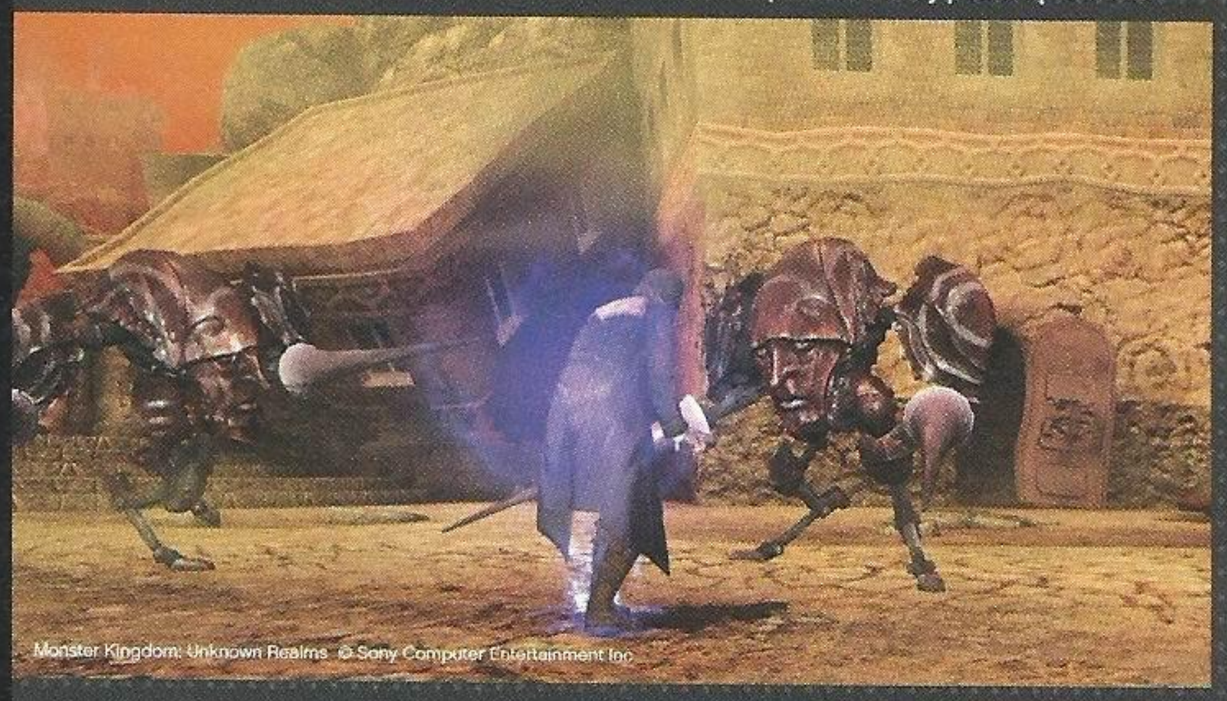
Erpegi. W Japonii każdej konsoli potrzebne są erpegi

Do miasta Remrick trafia dwójka bohaterów – Keats, dziennikarz prowadzący śledztwo w sprawie zamordowanej dziewczynki proszącej go kilka dni wcześniej o pomoc, oraz Elene, która z Remrick dostała list od swojej zmarłej matki. Oboje muszą stawić czoła tajemniczym mocom i stworom z innego wymiaru, a w tym celu skorzystają z magii i możliwości zasysania różnych zdolności od pokonanych przeciwników.

Walki polegały na osłabianiu oponentów, a następnie łapaniu ich na coś w rodzaju magicznego lassa i potrząśnięciu nimi tak mocno, by wyleciały z nich moce do zaabsorbowania. Wystarczyło wychylać pada w różne strony zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Trzeba przyznać, że to bardzo dobry, sensowny pomysł na wykorzystanie możliwości nowego Duala i w akcji sprawdzał się wyśmienicie.

W demie pokazano sześć rodzajów stworów, w tym latającego, oblewającego bohatera gęstą, na moment unieruchamiającą cieczą. Żeby go pokonać należało zdobyć wcześniej moc przywołania potwora wypuszczającego w powietrze bąbelki. Może brzmi to nonsensownie, ale cała gra wydaje się być utrzymana w mrocznym, wykręconym klimacie przywodzącym na myśl filmy Burtona i zapewne autorzy pozwolą sobie na

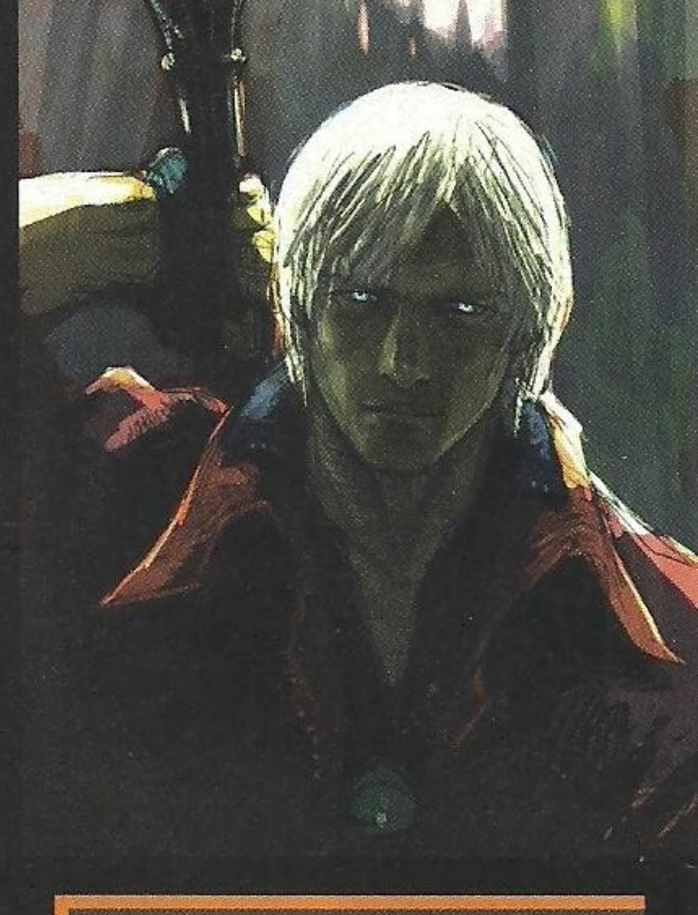




Monster Kingdom: Unknown Realms © Sony Computer Entertainment Inc.

niejedno dziwactwo. Na przykład włochatej kulki zamieniającej swoje futro w ostrza w przypadku niebezpieczeństwa nie dało się złapać, co może oznaczać, że do części przeciwników powróci się po wielu godzinach grania i zdobyciu konkretnej mocy. Prawdopodobnie ważną rolę odegra system zwiększania siły zadawanych ciosów poprzez ładowanie ataków dzięki łapaniu kilku przedstawicieli tego samego gatunku.

Jakby nie patrzeć jest to najnormalniejszy w świecie system rozgrywki erpegowej, gdzie żeby zdobyć upragnione bonusy i pokonać silniejszych przeciwników trzeba podpakować postać i wracać się do wcześniej odwiedzanych miejsc. Gryzą się z tym niewidzialne ściany i bzdurne ograniczenia, jak konieczność obchodzenia kamienia, bo bohater nie może na niego wejść. Do poprawy jest też kamera momentami podjeżdżająca zbyt blisko postaci, ale już do gry świateł i pięknie wyglądającej wody absolutnie nie można się przyczepić. ■■



DEVIL MAY CRY 4

DEVELOPER: **Capcom** || WYDAWCA: **Capcom** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Nowy bohater rzuca rękawicę blondwłosemu bishonenowi

Nadal jest szybki, choć wydaje się bardziej ospały, niż w momencie, kiedy widzieliśmy go po raz ostatni na PlayStation 2. Akcja również zwolniła swój szalony, hardcore'owy rytm, więc siłą rzeczy Devil May Cry 4 będzie prawdopodobnie nieco łatwiejszy od swych poprzedniczek. Jest też śliczny – właśnie takich gier potrzebuje PLAYSTATION 3, jeśli Sony w dalszym ciągu zainteresowane jest statusem konsolowego lidera. Tokio Game Show 2006 dało nam wreszcie odpowiedź na pytanie, jaki będzie Devil May Cry 4. Graficznie nawet lepszy, niż go sobie wyobrażaliście – bardzo dokładna (może nawet zbyt dokładna) animacja bohatera, szczegółowe i kapitalne animowane środowiska oraz niespotykana dotąd gra świateł stawiają tę grę na równi z Heavenly Sword. Poważnie! Devil May Cry 4 sprawił, że slasher z rudą Nariko nie zapowiada się już wcale tak wyjątkowo, jak dotychczas.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to fakt, że Capcom ponownie zerwał z klimatem mrocznego gotyku i wypchnął akcję gry na otwarte i oświetlone przestrzenie. Słoneczny ogród, olbrzymi dok z cumującymi statkami, pięknie oświetlony dziedziniec – w takich właśnie okolicach bohater odsyłał będzie obślinione demony z powrotem do piekieł. Momentalnie przypomina się nienajlepsza, druga część DMC, w której Capcom nieudolnie próbował grzebać w klimacie Devila, ale miejmy nadzieję, że tym razem pójdzie im to znacznie lepiej.

Teraz uwaga... Bohaterem gry będzie Nero. Nie Dante. Nero! Na szczęście sterowanie nim i sianie pożogi jest identyczne, jak w poprzednich trzech częściach. Chłopak dźwiga ogromny miecz do siekania potworów oraz potężną spluwę do poprawiania niedokończonego dzieła. Potrzeba naprawdę sporo czasu, aby przyzwyczaić się do faktu, że Nero walczy tylko jedną ręką. Jego ciosy są potwornie zamaszyste i pełne mocy, ale przy tym wolne i nieco nieporadne. Druga sprawa to sami przeciwnicy. Drepczą w kierunku bohatera z prędkością zgniłego zombiaka, a zanim zaatakują, biorą wcześniej baaaardzo szeroki zamach. Innymi słowy, nie są już tak śmiertelnym zagrożeniem dla pogromcy demonów, jak poprzednio. Aha, wskaźnik Devil Trigger, który po naładowaniu zamieniał Dantego w latającego demona, działa teraz na nieco innych zasadach. Nero nie jest żadnym potomkiem Spardy (choć nigdy nic nie wiadomo), dlatego o transformacjach w rogatego madafakę nie ma raczej mowy. Kiedy wskaźnik Devil Trigger jest pełny, Nero staje się nieznacznie szybszy i jeszcze sprawniej sieka potomków diabła.

Wydawało się, że obok wywalonej w kosmos grafiki, Devil May Cry 4 zaproponuje nowe patenty i rozwinie kilka pomysłów z poprzednich części. Wygląda jednak na to, że w DMC4 gra się po prostu identycznie, jak w DMC trzy, dwa i jeden. Skok, cios mieczem i strzał są dokładnie pod tymi samymi przyciskami, pod którymi znajdowaliśmy je poprzednio. Walka również toczy się na tych samych zasadach. Bohater sprawnie i szybko przecina umarlaków kosą, za co system gry wypłaca mu punkty i odpowiednie odznaczenia.

Gra prezentuje się świetnie, ale problem w tym, że jeśli trzaskaliście w poprzednie części DMC, to o zbliżającej się na PS3 wersji wiecie naprawdę sporo. Niestety, kompletnie nie widać było, aby Nero rozwijał statystyki, przełączał się pomiędzy stylami walki, czy zdobywał nowe bronie. Nie do końca też wiadomo, co łączy go z Dante, który pojawia się pod koniec przydługiego intra.

Dwie rzeczy są jednak pewne. Po pierwsze, DMC4 zmierza na PlayStation 3 i już na tym poziomie prac jest co najmniej bardzo ładny. Po drugie, Capcom nie pokazał wszystkiego – TGS 2006 miał jedynie naświetlić graczom, że projekt czwartego DMC jest jak najbardziej aktualny. Prezentacja na TGS z pewnością nie była ostatnim słowem Capcomu. ■■

RIDGE RACER 7

DEVELOPER: **Namco** || WYDAWCA: **Namco Bandai**
KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Darujemy sobie wstęp pokroju „czym byłaby premiera nowego PlayStation bez nowego Ridge Racera". Skupmy się raczej na tym, czy RR7 wprowadzi do starego schematu zabawy nowe elementy.

I tu niespodzianka – okazuje się, że siódmy Ridge Racer będzie jednocześnie pierwszym, w którym można wymieniać i upgrade'ować części samochodów. Kustomizacja nie kończy się jednak tylko na wyglądzie. Wpływać będziemy nie tylko na wymianę spoilerów, szyb i wydechów, ale również na to, jak samochód zachowuje się na trasie. Namco szacuje, że łączna liczba przeróbek, jakim poddać możemy auto, sięgnie nawet 375 tysięcy wariacji. Najlepsze jest jednak to, że własne fury wystawimy do zabawy nie tylko w trybie Single Player, ale także w sieciowym multiplayerze. Tym razem Online nie będzie już tylko zwykłym dodatkiem – to potężny i rozbudowany tryb, na którym Ridge Racer 7 będzie praktycznie bazował. Na graczy czeka mnóstwo trybów zabawy, w tym jazda w zespołach i przejazdy indywidualne.

Niestety, fury w dalszym ciągu wyglądają jak lśniące zabawki, a ich wyglądowi daleko do autentycznych pojazdów. Momentami wydaje się, że seria ta jest niereformowalna. Namco w dalszym ciągu nie rozpieszcza nas też w kwestii ilości tras. Jeśli dobrze wszystko policzyliśmy, RR7 to raptem dwadzieścia plansz, przy czym część z nich to rozbudowane, bądź odwrócone wersje wcześniejszych torów. Inna sprawa, że część z nich to odświeżone wersje tych, którymi jeździliśmy na PlayStation 2, a nawet na PSX. Namco nie wykorzystało jeszcze dodatkowych sensorów ruchu w nowym joypadzie i (prawdę powiedziawszy) dziwne będzie, jeśli to zrobi.

Prawda jest jednak taka, że Ridge Racer to w dalszym ciągu kawałek porządnego, arcade'owego wyścigu i tak długo, jak istnieją konsole, tak długo będzie się sprzedawał. Brakuje mu po prostu konkurencji. ■■

VIRTUA FIGHTER 5

DEVELOPER: **Sega AM2** || WYDAWCA: **Sega** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Akira i jego mordercze Stun Palm of Doom na PLAYSTATION 3!

Jeśli jesteście fanami Virtua Fightera, to z radością przyjmiecie fakt, że konwersja VF5 z automatu na PLAYSTATION 3 przebiega idealnie. Żadnych wyrzeczeń, żadnego obcinania detali, czy słabszej animacji. Wszystko jest „arcade perfect". Mało tego, konsolowy VF5 bazuje na najnowszej edycji gry o nazwie Revision A. Lepiej zbalansowane ciosy, poprawione reakcje zawodników i jeszcze bardziej dopieszczony system walki – Sega naprawdę chce wywrzeć wrażenie na właścicielach PS3. I do licha, uda jej się to! Jedyną różnicą między automatem a konsolą był czas dogrywania poszczególnych walk. O ile automat wgrywał walkę w maksymalnie cztery sekundy, tak PLAYSTATION 3 potrzebowało od siedmiu do ośmiu sekund. Różnica to niewielka, ale dziennikarski obowiązek nakazuje ją odnotować. Od kilku miesięcy Virtua Fighter 5 z powodzeniem szaleje w japońskich salonach gier i miło jest widzieć, że wszystkie atrakcje z wersji Arcade trafiły również na konsolę. Szkoda, że poza nowymi zawodnikami (zapaśnikiem El Blaze i uroczą Eileen) większość nowych funkcji gry była nieaktywna – na Tokio Game Show nie można było sprawdzić w akcji tak głośno zapowiadanego trybu VF.net.

Gra zmienia się z miesiąca na miesiąc, Sega doszlifowuje i pieści każdy jej element, dlatego ciężko nam powiedzieć, jak obecnie wygląda system rankingów, budowanie postaci, czy kupowanie nowych strojów i błyskotek dla wojowników. Ogromna szkoda, że „Niebiescy" nie mieli czasu lub nie chcieli przygotować na wystawę chociaż jednej ręcznie wyedytowanej postaci. Może następnym razem? Nie powiemy Wam również, jak ze swojej roli wywiązuje się nowy joypad do PLAYSTATION 3. Wraz z Virtua Fighter 5 Sega promowała bowiem nowy, megapotężny Virtua Stick, który był równocześnie jedynym kontrolerem do gry. Wszystko, co można powiedzieć o Virtua Sticku to fakt, że Sega zbudowała kawał solidnej i naprawdę fachowej konstrukcji oraz to, że combo gra + VS trafi w przyszłym roku do sprzedaży. Ale do rzeczy.

Chcecie tego, czy nie, system walki w VF5 zostanie nieznacznie uproszczony. Virtua Fighter to jedno z najtrudniejszych i najgłębszych mordobić 3D i dlatego cieszy nas fakt, że najnowsza edycja stanie się nieco bardziej przystępna dla nowych graczy. Inna sprawa, że po piątej części nie należy spodziewać się zaraz żadnego „button-mashera". Ta seria ma już dziesięć lat, a system walki jest zbyt dobry, aby Sega zmieniła nagle kierunek. Po prostu uczyni system bardziej zbalansowanym i „zjadliwym" niż dotychczas.

Virtua Fighter 5 prezentuje się OBŁĘDNIE! Podczas wystawy, gra wyświetlana była w 720p i wyglądała miażdżąco. Nawet pomimo statusu „niedokończonej", VF5 wyróżnia się fenomenalną animacją wojowników (oni ruszają się już prawie jak ludzie, naprawdę) i niespotykaną szczegółowością oraz kolorystyką. Jeśli ostrzycie sobie zęby na prawdziwe mordobicie nowej generacji, zdecydowanie musicie liczyć się z Virtua Fighter 5.

Wraz z nową edycją gry, na ringu ponownie stanie Akira, Aoi, Kage, Lau, Sarah, Shun Di oraz Jeffrey. Dzięki nowym animacjom, niesamowitej głębi kolorów i przytłaczającej liczbie szczegółów, wojownicy prezentują się fantastycznie i znacznie bardziej naturalne, niż w VF4 Evolution. Tradycyjnie też, dwie nowe postacie świetnie wkomponowują się w klimat gry. Zwłaszcza El Blaze, którego styl walki, to meksykańska odmiana wrestlingu zwana „lucha libre". Po prostu musicie zobaczyć, jak ten facet tańczy dookoła przeciwnika, prezentując przy tym najróżniejsze akrobacje.

A na koniec – areny. Scenerie w jakich walczą zawodnicy, to klasa sama dla siebie. Są tak mocno dopasione w szczegóły i animowane elementy, że aż wierzyć się nie chce, że pociągnie to konsola stojąca pod telewizorem. Nawet jeżeli będzie to mocarne PLAYSTATION 3.

Każda część Virtua Fightera wnosiła do serii nowe elementy. Wszystko wskazuje na to, że piątka będzie kolejnym kamieniem milowym. ■■

TENCHU SENRAN

DEVELOPER: **From Software** || WYDAWCA: **From Software** || KONSOLA: **Xbox 360** || STATUS: **Grywalna**

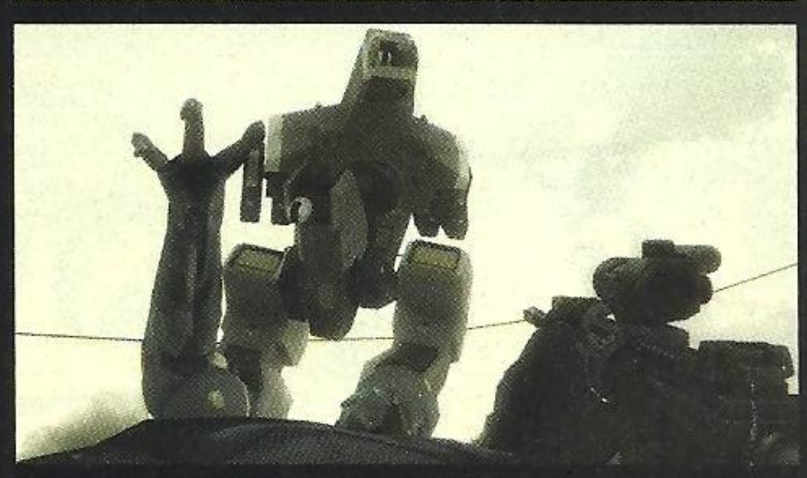
From Software nie robi ładnych gier – to pewne

Pod koniec października w Japonii ukaże się nowe Tenchu, którego demo już dostępne jest na tamtejszym Xbox Live Marketplace. Nie wiadomo na razie czy gra trafi do Europy, ale nawet jeśli nie, to chyba niespecjalnie będzie czego żałować.

Miejsce akcji demka to miasteczko portowe patrolowane przez wrogo nastawionych samurajów, chociaż kto by się nimi przejmował, jeśli nie należą do najmądrzejszych? Po zarobieniu gwiazdką przechodzą w stan gotowości bojowej, rozglądają się dookoła i po chwili chowają miecz. Mają też problem z zauważeniem kryjącego się za skrzynką ninjasa. Czytając te słowa ktoś mógłby pomyśleć, że mowa o strażnikach z pierwszego MGSa i w sumie zbytnio by się nie pomylił. Walka z nimi też nie należy do najtrudniejszych, bo atakują bardzo schematycznie – dwa ciosy, oczekiwanie na ruch bohatera i znowu to samo. Można ich zabić zwyczajnie mashując przycisk ataku albo trzymając blok i w odpowiednim momencie wyprowadzając morderczę kontrę. Łatwizna.

Bohaterowie nowego Tenchu to para ninjasów bardzo blado wypadających w zestawieniu z Rikkimaru i Ayame. Gość biegający w jasnym, krótkim kimono (przypominającym obcięty szlafrok) nijak może się równać z chłodnym wyglądem Rikkiego. Nie wiadomo nawet czy postacie będą miały jakieś imiona, tym bardziej, że wprowadzono system modyfikowania ich wyglądu – pewnie skończy się jak w Saints Row, gdzie bohater jest niemową, a inni mówią na niego per player. Póki co wybiera się spośród kilku fryzur i garści ubrań, więc nie ma zbytnio czym się podniecać. Oprawa zawodzi, otoczenie straszy pustką, szarymi kolorami i niską rozdzielczością tekstur, a animacja postaci jest bardzo sztywna i mało przekonywująca. Na domiar złego często gubi się kamera.

Co prawda gra wciąż jest w fazie produkcji, ale pozostał już tylko miesiąc do premiery i dlatego nie jesteśmy zbyt dobrej myśli, chociaż bardzo chcielibyśmy żeby wyszło z niej coś ciekawego i by ukazała się w Europie, bo bardzo lubimy tę serię. Tym bardziej, że jak zwykle do dyspozycji zostanie oddana linka z hakiem, tym razem działająca tylko na niewielkie odległości, a bohaterowie znów będą mogli pozbawiać swoje ofiary życia za pomocą cichych zabójstw. ■■



■ Jak w każdym kolejnym Metal Gear Solid, tak i w tym pojawią się nowe, kozackie zagrania i sztuczki. O udawaniu martwego możecie przeczytać w tekście, powyżej macie przykład drugiego wspomnianego tam triku – rzutu granatem za siebie, w stronę ostrzeliwujących Snake'a żołnierzy. Przy okazji możecie przyjrzeć się rzeczywiście nienajlepszym teksturom podłoża, ale wierzymy, że Kojimie i spółce uda się to jeszcze poprawić.

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

DEVELOPER: **Kojima Productions** || WYDAWCA: **Konami** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

Tradycji stało się zadość – przy okazji kolejnej wystawy gier Konami zaprezentowało trailer MGS4

Tym razem autorzy skupili się na zmianach w systemie rozgrywki, niemalże całkowicie odpuszczając wątek fabularny. Obeszło się niestety bez emocji, nie było wzruszeń, ale przynajmniej Kojima podzielił się kilkoma interesującymi informacjami tuż przed prezentacją trailera. Miejsce akcji zaprezentowane na filmie to, do czego zdążyliśmy się przyzwyczaić, Bliski Wschód. Co ciekawe autorzy szykując się do prac nad grą pojechali również przyglądać się miejscom w Ameryce Południowej i państwom wschodniej Europy – miło byłoby, gdyby Snake wpadł na moment do Polski, ale na jakiekolwiek informacje na ten temat jeszcze trochę poczekamy.

Teren zmagań ma być bardzo duży, ale nawet po wejściu do budynków nie uświadczymy loadingów, co prawdopodobnie bezpośrednio odbije się na jakości tekstur – o ile do wyglądu postaci nie można mieć jakichkolwiek zastrzeżeń, tak w tej chwili podłoże wygląda jak żywcem przeniesione z konsol obecnej generacji. Kojima jednak zapewnia, że mniej więcej zakończono opracowywanie systemu rozgrywki i nadszedł czas, by zabrać się za szlifowanie pozostałych elementów, w tym również oprawy.

Po raz pierwszy w historii serii zdecydowano się umieścić w grze zeskanowane twarze prawdziwych osób (ich cyfrowe oblicza poddano liftingowi, żeby prezentowały się bardziej naturalnie). Kojima nie powiedział czemu ma to służyć, ale już pojawiły się pogłoski o wykorzystaniu nowego wcielenia Eye Toya do zrobienia sobie fotki i wstawienia do gry.

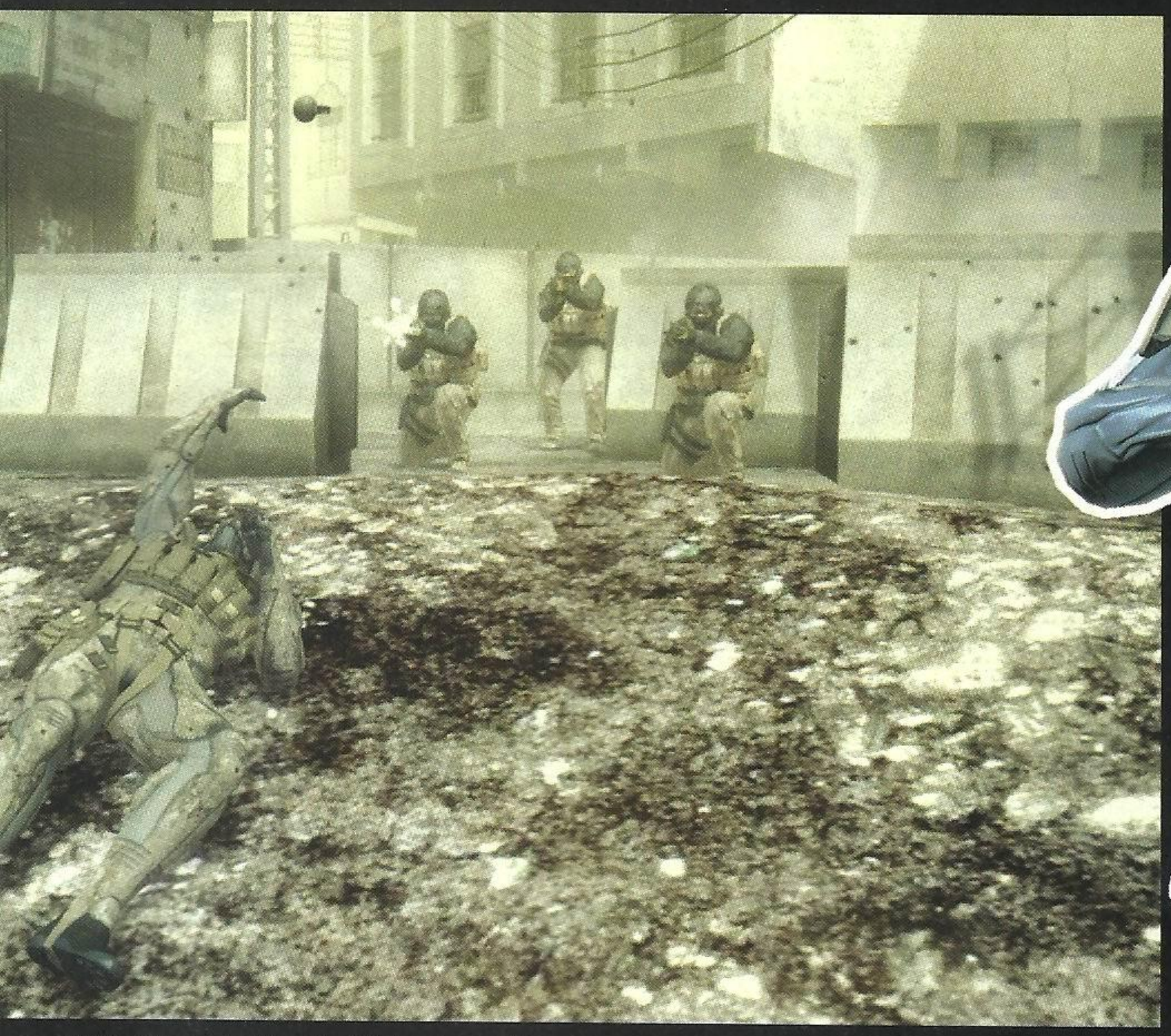
Przejdźmy do mięska, czyli samego trailera. Prócz niskiej rozdzielczości tekstur otoczenia, można grze zarzucić trochę archaiczną, jak na konsolę nowej generacji, animację postaci. Nie dotyczy to żołnierzy, bo poruszają się fenomenalnie, ale już Snake momentami cierpi z powodu ograniczonej płynności ruchów. W mgnieniu oka przechodzi z pozycji stojącej do kucnięcia, co wygląda nie do końca naturalnie. Do poprawy jest na pewno wygląd broni w trybie fpp – Kojima zapowiadał, że zasięg wzroku ma być taki, jak w rzeczywistości i mogłoby to tłumaczyć dlaczego broń jest bardzo niewyraźnie pokazana, ale mimo wszystko źle się to prezentuje. Może jest to zwykłe czepialstwo, przyzwyczailiśmy się jednak do wysoko zawieszonej poprzeczki przy oprawie poprzednich MGSów i liczymy, że i tym razem Hideo i jego ekipa nie zawiodą.

Zgodnie ze wcześniejszymi zapowiedziami Snake otrzymał szeroki wachlarz nowych ruchów. W końcu może położyć się na plecach udając martwego (tak wynika z filmiku, a służy to oszukiwaniu poszukujących bohatera robotów), jak również po to, by rzucić za głowę granat lub w trybie fpp rozprawić się ze znajdującym się wyżej przeciwnikiem. W tej pozycji również jest możliwe poruszanie się, tym razem wyglądające fenomenalnie, niezwykle realistycznie, a także turlanie się pozwalające pozostać na ziemi i szybko przedostać się w bezpieczne miejsce. Przy okazji wyszło na jaw, że w zależności od pozycji zmieni się celność i dotyczy to wszystkich rodzajów broni.

W jednej ze scen Snake strzelał z karabinu trzymając cały czas w ręku nóż. Oznacza to powrót znanych z MGS3 technik CQC i mamy nadzieję, że będą czymś więcej niż tylko przyjemnym dodatkiem. Wąż zaprezentował nową akcję polegającą na pochwyceniu przeciwnika od tyłu, podcięciu go i powaleniu twarzą na ziemię. Delikwent następnie został delikatnie poduszony i po chwili stracił przytomność.

Jednak największe emocje wzbudza kamera umieszczona nad prawym barkiem bohatera (jak w Resident Evil 4). Co prawda nie pokazano jej w trailerze, ale trochę na ten temat pisała japońska biblia konsolowa – magazyn Famitsu – prezentując przy okazji dwa śliczne screeny z takiego właśnie ujęcia kamery. Może jest to rozwinięcie idei nowego sposobu pokazywania akcji w Subsistence, nie jesteśmy niestety w stanie tego teraz jednoznacznie stwierdzić.

Charakterystyczną cechą serii jest nienajlepsza sztuczna



inteligencja przeciwników, niby działających w grupkach, osłaniających się nawzajem i pilnie poszukujących bohatera, ale mimo to głuchych i ślepych, nie potrafiących dostrzec Węża przemykającego tuż za ich plecami. W trailerze MGS 4 zaniepokoił nas moment, gdy jeden z pary strażników został zabity przez Snake'a z broni palnej, a drugi kompletnie nie zwrócił na to uwagi, stając się automatycznie łatwym celem. Później było już dużo lepiej, żołnierze walcząc między sobą chowali się za osłonami i prowadzili ostrzał z bezpiecznego miejsca. Pomiędzy obie strony konfliktu wmieszał się bohater i pozostawił przy życiu tylko jednego wojaka, który porzucił pomysł dalszej walki i zwyczajnie uciekł. Przeciwnicy widząc, co dzieje się wokół nich zaryzykują nie tylko ucieczkę, ale nawet spróbują pertraktować z Wężem i przejdą na jego stronę, a jak wiadomo, starszy już heros potrzebować będzie wsparcia.

Wciąż nie wiadomo jak wyglądać będzie sprawa radaru. Na filmiku pokazano robota MK-II, który podjechał do nieświadomego żołnierza i potraktował go ładunkiem elektrycznym. Przez jakiś czas urządzenie to służyć będzie za Codec, a być może również za minizwiadowcę. Na przykład do czasu aż Snake zdobędzie swój egzemplarz Solid Eye wyposażony między innymi w radar. Jest to tylko przypuszczenie, chociaż uważni fani serii na pewno zauważyli, że jakby nie było, wychodzi na to, że nanomaszyny w ciele bohatera nie są już dłużej aktywne.

Dużo uwagi Kojima poświęca systemowi kamuflaży, zarówno znanemu ze Snake Eatera, jak i całkowicie nowemu, Octo-Cam mającego podobno nawet opcję Stealth (a więc „niewidzialność"). Nowy strój dopasowuje swój wygląd do otoczenia, ale tylko gdy bohater jest całkowicie nieruchomy. W przeciwnym wypadku należy korzystać ze zwykłych przebrań, jak na przykład mundury przeciwników, co ma na celu wprowadzenie zamieszania w szeregach wroga.

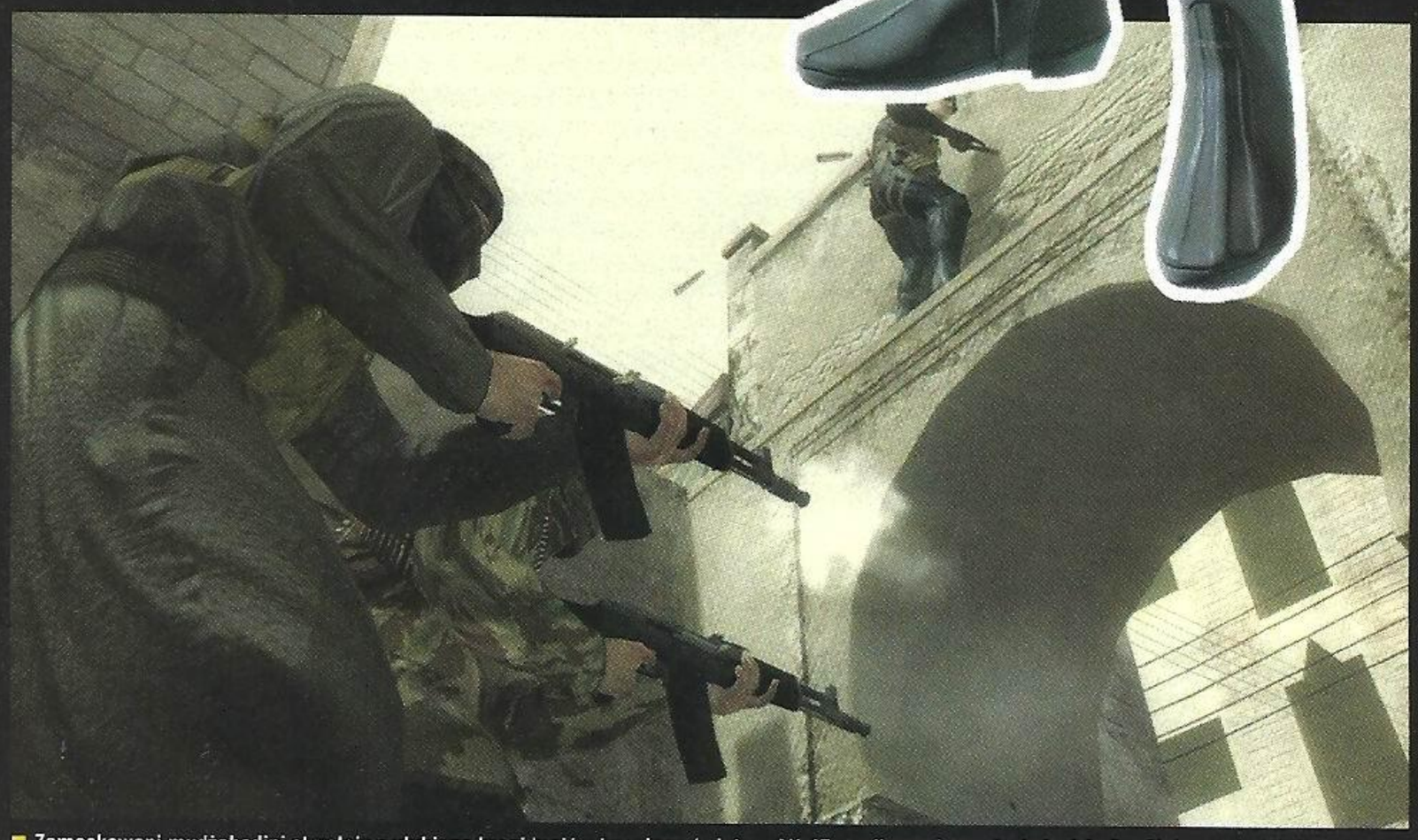
Żeby w pełni wykorzystać możliwości Octo-Cam należy założyć maskę i w kilku scenach widać postać mającą takową na twarzy. Co ciekawe, końcówka trailera pokazuje, że pod maską ukrywa się młody Snake, co prawdopodobnie jest standardowym już żartem Kojimy, ukłonem w stronę najwytrwalszych szperaczy (docenią choćby pojawiające się w tej scenie kruki – wygląda na to, że zgodnie z obietnicą Raven bacznie obserwuje losy Węża) i zapaleńców próbujących odgadnąć fabułę gry przed premierą.

Możliwe, że twarz młodego Dave'a to tak naprawdę maska, część Octo-Camu. Dużo bardziej interesujący jest jednak sam początek filmiku, na którym wyraźnie widać jak bohaterowi schodzi z twarzy skaza, gdy kamuflaż Octo-Cam przestaje działać. Na dodatek Snake specjalnie krzywo uśmiecha się do kamery, jakby żartował z graczy.

Jeśli chodzi o muzykę tym razem obyło się bez śpiewającej po hebrajsku pani, ale za to poznaliśmy nowy motyw z genialną gitarą akustyczną i charakterystycznymi dla dokonań Harry'ego Gregsona-Williamsa instrumentami dętymi i perkusją wymieszaną z bębenkami.

Dowiedzieliśmy się również, że wzorem Snake Eater intro będzie zawierać elementy interaktywne, ale tym razem będzie to coś, czego podobnież jeszcze nigdy w grach nie widzieliśmy – Kojima zakłada, że wiele osób będzie dzwonić do Konami z pytaniami, co należy zrobić w tej tajemniczej sytuacji.

O Guns of the Patriot można pisać bez końca – na pewno powrócimy do tematu w przyszłym numerze. ■■



■ Zamaskowani mudżahedini strzelają z ulubione broni krajów trzeciego świata – AK-47, czyli popularnych „kałachów"... Ciekawe, czy Kojima dostanie pogróżki od fanatyków grożących mu śmiercią, za utrwalanie stereotypu muzułmańskich terrorystów z Bliskiego Wschodu w grach.

GRAN TURISMO HD

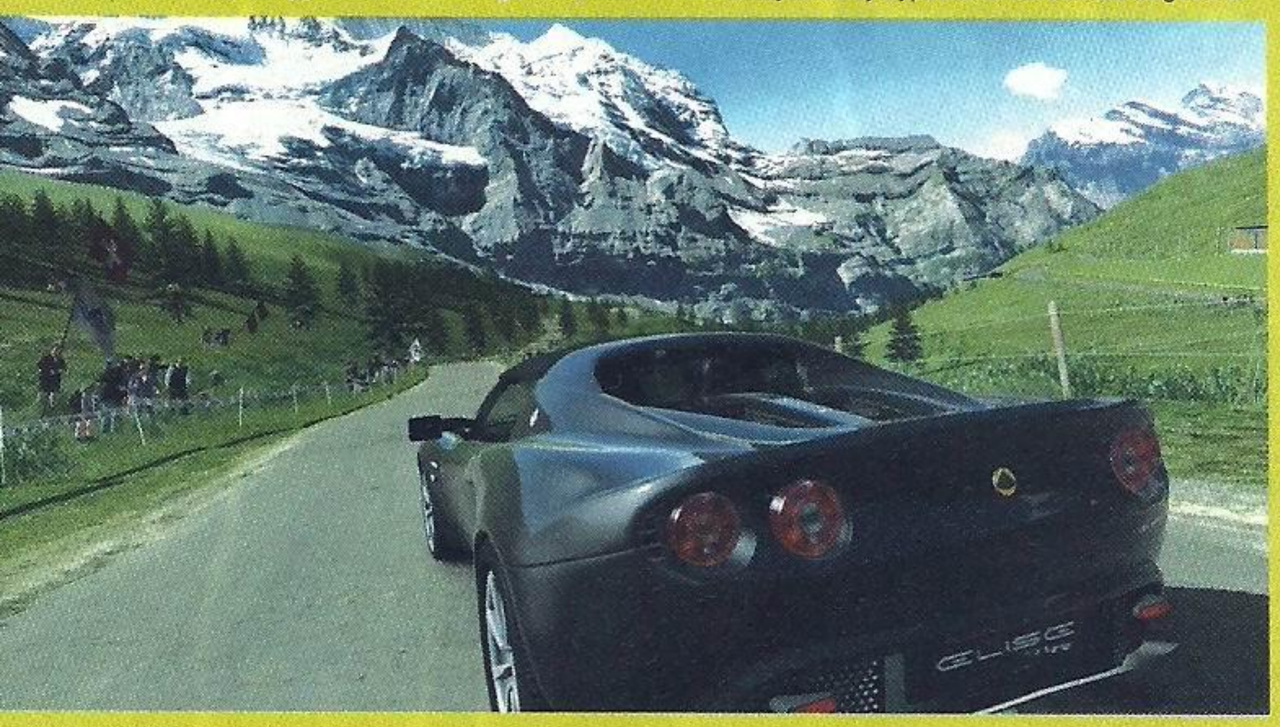
DEVELOPER: **Polyphony Digital INC** || WYDAWCA: **Sony** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

„Chrzanić to panowie, lecimy na kasę!"

Taka myśl musi przyświecać ludziom na wysokich stanowiskach w obu szanowanych firmach: Sony (ci od konsoli, wydawca) i Polyphony Digital (grę zrobili). Jak inaczej można opisać decyzje i zapowiedzi, które zmroziły krew w żyłach odwiedzających hale TGS i fanom na całym świecie śledzącym wystawę? Wszyscy spodziewali się cudów na kiju. Oczekiwania są ogromne, ale jasno sprecyzowane. Mają być zniszczenia, wnętrza samochodów, bystrzejsi przeciwnicy, ma być tuning wizualny i zmienne warunki pogodowe. No i grafika powinna być prawdziwym pokazem mocy drzemiących w PLAYSTATION 3. Na TGSie nie było żadnego z tych elementów. Ujawniono jednak sporo nowych informacji typu: „Przed przeczytaniem należy usiąść (lub jeszcze lepiej położyć się)".

Gra trafi na półki sklepowe w dwóch wersjach. GT HD Classic to (upraszczając) GT4 w najwyższej rozdzielczości (1080p). Zmianie nie ulega nic, poza ilością punktów na ekranie oraz wycięciem... wszystkich aut i tras! Kupując tę „grę" należy każdy z tych elementów dokupić! W żaden sposób nie uspokaja fakt, że mowa tu o mikrotransakcjach i ceny są znośnie niskie. Samochód to wydatek rzędu 0,5-1$, trasa to kolejne 1,5-4,5 dolca. Przy liczbie fur (oscylującej w granicach 750) i wielości tras (50) za zrobienie z takiego zakupu wersji pełnej zapłacić przyszłoby od 430 do prawie 1000 zielonych. Skok na kasę? Raczej lot koszący. Głosom krytyki nie ma końca, czarne scenariusze zdają się sprawdzać. Nie da się grać bez wcześniejszego udania się na wirtualne zakupy i zapłaty niewirtualnymi pieniędzmi za coś, co jest przecież niezbędne do grania. Czyste kuriozum.

Druga, dostępna również jeszcze zimą tego roku wersja, to tzw. GT HD Premium. Na wystawie prezentowano właśnie ją. Wygodne, profilowane, sportowe fotele, najbardziej wypasiona kierownica Logitecha z obrotem o 900 stopni, głośniki 7.1, i 32 cale LCD, a na nich obraz w kosmicznej rozdzielczości 1920x1080 – tak prezentowały się stoiska, na których zwiedzający mogli przez kilka minut sprawdzić bardzo wczesną wersję od podstaw powstającą na PS3. Do nich kolejki były wyraźnie dłuższe, niż do tych, na których grało się na stojąco padem. Warto było jednak wystać swoje. Jedna trasa, dziesięć samochodów do wypróbowania. W wersji sklepowej na płycie znaleźć ma się dziesięć tras i 50 samochodów. Więcej oczywiście czekać będzie w sieci – za „drobną" dopłatą. Można powiedzieć, że Premium to takie GT5: Prologue. I to nie jest żart. Prezentowany kawałek kodu zapowiadał już jednak nowy poziom w jednej kwestii – wykonanie furek. Liczba trójkącików przeznaczonych na jeden model idzie w grube dziesiątki tysięcy i to widać. Idealnie uformowane nadwozia, szczegółowe felgi, czy – uwaga – przejrzyste szyby prezentujące animowanego kierowcę i śliczne wnętrze. Z następnej generacji do podziwiania było jeszcze tło toru – trójwymiarowe, ośnieżone stoki i skały porażały wręcz szczegółowością. W tym wszystkim jest jednak duże „ale". Poza tymi dwoma elementami oprawy, reszta to dobrze znane schematy – kartonowe kolizje, raczej marne poczucie prędkości i proste elementy bliższego otoczenia nie były tym, czego się można spodziewać po tak szanowanej (jeszcze?) firmie. Mało tego, wciąż brakuje podstawowych efektów świetlnych, znanych choćby z PGR2, RalliSport 2, czy Forzy na Xboksie pierwszym – auto nie rzuca cienia na otoczenie i vice versa. Jakby tego było mało, animacji zdarzało się zaliczyć wyraźne chrupnięcia na ostrych zakrętach. Dużo pracy przed Polyphony.

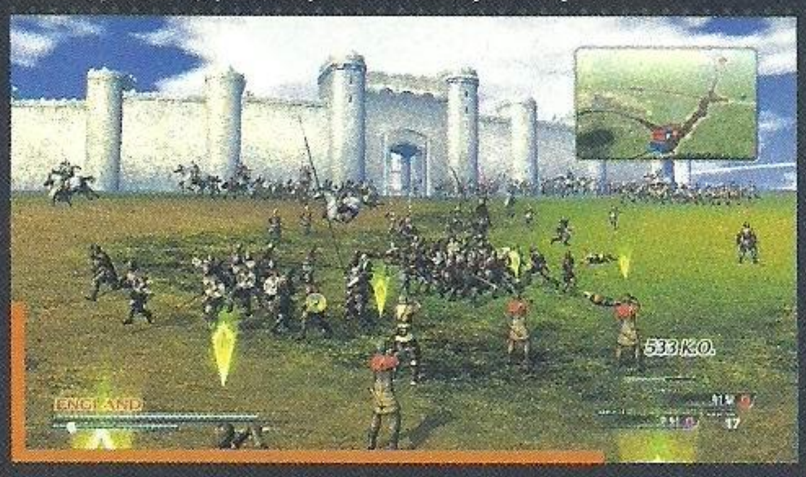


Prawdziwego, pełnoprawnego Gran Turismo 5 spodziewać należy się dopiero w roku 2008. Raczej nie wcześniej. Z wywiadów udzielonych przez twórców wynika jednak sporo dobrego. Oficjalnie obiecany jest nowy model fizyczny z wizualizacją uszkodzeń na czele oraz od podstaw tworzona SI. Z filmiku promującego GT HD wynika coś jeszcze – po tylu latach wreszcie pojawią się bestie ze stajni Ferrari! Będziemy pilnie śledzić GT HD – wszelkie informacje o tej grze są na wagę złota – rzesza fanów nie topnieje. Tak samo, jak ich nadzieje. ■■

BLADE STORM

DEVELOPER: **Omega Force** || WYDAWCA: **Koei**
KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

Koei nie byłoby Koei, gdyby sezonowo nie proponowało nam epickiej wojny z napuszonymi generałami w rolach głównych. Akcja Blade Storm przenosi się do Europy, a dokładnie do czasów Wojny Stuletniej pomiędzy Anglią i Francją. Koei wystawiło Blade Storm na TGS, ale jednocześnie ostrzegło, aby nie identyfikować dema z pełną wersją gry. Główna akcja BS rozegra się na ogromnym polu bitewnym. Kiedy Angole i Francuzi ruszają na siebie z pianą na gębach, konsola przelicza nawet tysiąc ścierających się ze sobą wojów! Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać jednego z dziesięciu bohaterów, którego losami będziemy kierować. Podczas walk, które łączą w sobie elementy Kessena i Dynasty Warriors, nie sterujemy ani bohaterem, ani żadnym z jego wojaków. Zamiast tego wydajemy rozkazy całym ugrupowaniom żołnierzy i obserwujemy, jak resztę bierze na siebie sztuczna inteligencja. A pod kontrolą grającego znajdą się takie jednostki, jak łucznicy, kawaleria, czy piechota. Walka przełączać się będzie czasem w tryb 1 na 1, ale jak wówczas pokierujemy własną postacią, pozostaje chwilowo tajemnicą Koei. ■■



NINJA GAIDEN SIGMA

DEVELOPER: **Team Ninja** || WYDAWCA: **Tecmo**
KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

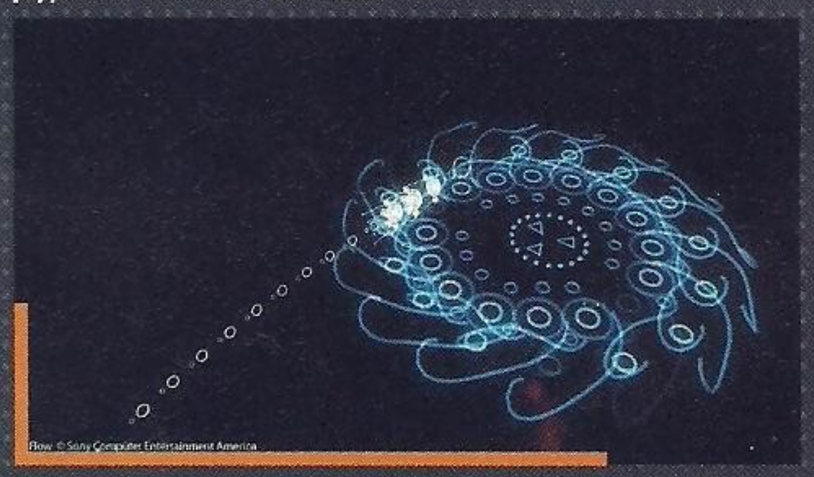
Plotki odnośnie pojawienia się Ninja Gaiden na PS3 zostały potwierdzone, chociaż zamiast kontynuacji ukaże się „tylko" druga (po NG: Black) ulepszona wersja oryginału z Xboxa. Trzyminutowy trailer pokazał, że nie ma powodu do smutku, bo gra już teraz wygląda fenomenalnie i choć twórcy szacują postęp prac na dwadzieścia pięć procent, można śmiało uznać Sigmę za jedną z najpiękniejszych gier tegorocznego TGSu. Ostre jak brzytwa tekstury, genialna animacja ruchów i płynne przejścia między nimi, a także fantastyczne efekty, jak realistyczny ogień, czy zaginające na moment obraz smugi pozostałe po machnięciu mieczem szokują nie mniej niż informacja, że wszystko to będzie można ujrzeć w rozdzielczości 1080p.

Trailer odkrył kilka sekretów gry. Dostępna będzie druga grywalna postać (Rachel), a Ryu dostanie szansę walki dwoma mieczami jednocześnie. Oryginalne poziomy zostaną zmodyfikowane, dojdą nowe bronie i przeciwnicy – pokazano motocyklistów oraz znanego tylko z przerywników Gamova będącego w Sigmie bossem. Przed grą jeszcze długa droga, ale wiemy, że to będzie megahit. ■■

flOw

DEVELOPER: **Sony** || WYDAWCA: **Sony**
KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

flOw nigdy, przenigdy nie pojawi się na półkach sklepowych – ściągnięcie je tylko i wyłącznie za pośrednictwem PlayStation HUB. O czym będzie flOw? Ciężko powiedzieć, ale spróbujmy. Grę rozpoczynamy jako stworek podobny do morskiego węża, który pływa sobie wewnątrz jakiegoś wodnego zbiornika. A ponieważ wodę zamieszkują inne, z reguły bezbronne żyjątka, wąż musi płynąć w ich kierunku, a następnie je pożerać. Zjadanie bezbronnych pokrak jest bardzo ważne – dzięki temu wąż zmienia swój kształt i rozmiar. Zanim jednak połkniemy robala, wcześniej należy sprawdzić jego kolor. Sprawa jest o tyle ważna, że czerwone i niebieskie paskudy powodują inne efekty. Pochłanianie tych pierwszych zmusi węża do nurkowania, natomiast zjadanie tych drugich uczyni go lżejszym. Będą też walki z bossami, a zgodnie z ostatnimi trendami (Electroplancton, Lumines) wszystko we flOw należy robić w rytm muzyki. Ponadto flOw wykorzystuje sensory nowego Duala – wężem sterować można na dwa sposoby – analogowymi gałkami lub wychylając joypada w kilkunastu kierunkach. ■■



WHITE KNIGHT STORY

DEVELOPER: **Level 5** || WYDAWCA: **Sony** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

Level 5 to sprawdzony producent, spod igły którego wyszły Dragon Quest VIII i Dark Cloud. Ich propozycja na PLAYSTATION 3 również dotyczy gry RPG. White Knight Story utrzymane jest bardziej w stylu zachodniego fantasy, choć postacie są do bólu mangowe. Krótka prezentacja pokazywała trojkę bohaterów, gdzie oprócz naszego rudego młodziana była też młoda dziewczyna i starszy, brodaty wojownik. Krótki przemarsz przez bardzo zgrabnie wykonane, kojarzące się z Oblivionem lokacje i nasza trójka trafia na pierwszych przeciwników. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, kiedy dobieramy się do jednego przeciwnika, nasi towarzysze samodzielnie piorą swoich. Animacja biegu rudego wojownika przypomina troszkę zdesperowaną modelkę, która spieszy się na pokaz mody, zaś poruszanie się po lokacjach przypomina dziwnie poruszanie się pionków po szachownicy. Niby postacie biegają, ruszają nogami, ale wygląda to bardziej jak pływanie, czy ślizganie się po lodzie. W ogóle wczesna wersja gry niemiłosiernie wolno chodziła, jakby w nieco przyspieszonym bullet time. Trzeba jednak przyznać, że otoczenie robi wrażenie – zachodzące słońce, ładnie wymodelowane drzewa, ścieżki, mosty, poruszające się na wietrze krzaki i tym podobne. Postacie, jako że są utrzymane w konwencji mangowej, nie mogą jakoś szczególnie zachwycić, choć włosy głównego bohatera ładnie łopoczą na wietrze. Sama walka pozwala na kooperację – widać to było, gdy rudzielec złapał przeciwnika od tyłu i unieruchomił, a dziewczyna spokojnie wykańczała bezbronnego bandytę. Podczas walki można swobodnie poruszać się po placu boju (jak w Final Fantasy XII) i przełączać się między postaciami z drużyny. Dajemy tej grze duże szanse w Japonii. ■■

BLUE DRAGON

DEVELOPER: **Mistwalker** || WYDAWCA: **Microsoft** || KONSOLA: **Xbox 360** || STATUS: **Grywalna**

Możliwość powalczenia z kilkoma przeciwnikami i krótki trailer zaprezentowało Mistwalker posiadaczom Xboxa 360. Gra wygląda przesympatycznie, choć nie bombarduje oczu milionami polygonów. Wszystko jest zrobione w konwencji kreskówkowej i wygląda to wyśmienicie. Podczas eksploracji, wzorem serii Final Fantasy, bohater porusza się sam po lokacjach, a w czasie walki i w scenkach fabularnych pojawiają się jego towarzysze. Podczas biegu widać ładnie animowane elementy stroju i podskakującą czuprynkę naszego bohatera, bardzo przyjemny widoczek. Wrogowie są widoczni na ekranie, a gdy się do nich podejdzie, przenoszeni jesteśmy na plac walki i zaczyna się potyczka. Wygląda to trochę zbyt monotonnie, każdy, bez wyjątku, wzywa swój niebieski cień i zaczyna okładać przeciwnika. Cienie są ładnie wykonane, półmaterialne, choć znowu, nie ma eksplozji zachwytu, bo konwencja trzyma silnik graficzny w ryzach. Można jednak z czystym sumieniem powiedzieć, że jak na kreskówkę, wygląda ślicznie. Połyskujące pancerze robocików robią wrażenie, animacja ich ruchów jest dopracowana, a drużyna również ma się czym pochwalić – ładne cieniowanie, poruszające się kokardki, włosy, ubrania, wszystko sympatycznie wpisuje się w klimat animacji pana Toriyamy (Dragon Ball, Dr Slump i inne). Niebieski smok oraz jego odpowiedniki to nieco zmodyfikowana wersja Summonów, podczas walki można odpalić atak specjalny, razić magią, leczyć się lub po prostu trzasnąć pięścią swojego wroga. Grywane demo pozwalało zmierzyć się z bossem – wielkim, kilkuczęściowym robotem, który atakuje drużynę specjalnym tąpnięciem obszarowym. Na szczęście kilka dobrze wymierzonych ciosów, proste czary ofensywne posyłają go do piachu i pozwalają cieszyć się kolejną scenką fabularna. Od japończyków dla japończyków... ■■

TRUSTY BELL: CHOPIN'S DREAM

DEVELOPER: **tri-Crescendo** || WYDAWCA: **Namco Bandai**
KONSOLA: **Xbox 360** || STATUS: **Grywalna**

Gra, która w krajach zachodnich zwać się będzie Eternal Sonata, to prawdziwa uczta dla oczu. Tytuł ten opowiada o przygodach naszego genialnego rodaka, Chopina, który to w ostatnich chwilach życia przenosi się w snach do fantastycznej krainy marzeń. Już zostawmy w spokoju chore wypaczanie historii, które nagminnie pojawia się w japońskich produkcjach i przyjrzyjmy się samej grze. Jeszcze nigdy cel-shading nie wyglądał tak dobrze, Trusty Bell wygląda po prostu jak film animowany! W sumie można by było puszczać wyreżyserowane na tym silniku wstawki, jako pełnoprawne produkcje filmowe. Aż tak dobrze to wygląda. Wszystko śliczne, kolorowe, tła w pełni zasługujące na określenie „grafika nowej generacji". To, co zaprezentowano podczas TGS'u potrafi przyciągnąć do ekranu. Wspaniały zamek w zimowej scenerii, łąki pełne kwiatów, pomieszczenia, lasy, miasteczka. Walka przypomina trochę zręcznościowe elementy połączone z rasowym wydawaniem komend znanym z RPG, a przeciwnicy to (jak zwykle) połączenie rzodkiewki z wózkiem widłowym i tym podobne. Japońskie głosy są nieco zbyt ekspresywne, krzyczy się tam nawet w scenach średnio emocjonujących, ale to nie powinno nas martwić, zachodnia lokalizacja uniknie tego typu problemów. Postacie ładnie się poruszają, ich usta płynnie naśladują mowę ichnią, włosy delikatnie reagują na powiewy wiatru, gra jest po prostu śliczna. Troszkę z klimatem gryzie się muzyka, która jest oczywiście złożona z kompozycji szopenowskich, ale można się do tego jakoś przyzwyczaić. Namco Bandai prawdopodobnie dostarczy kolejnego, dobrego erpega. Dużo tego się teraz wysypuje na nowego Xboxa. ■■

KINGDOM UNDER FIRE CIRCLE OF DOOM

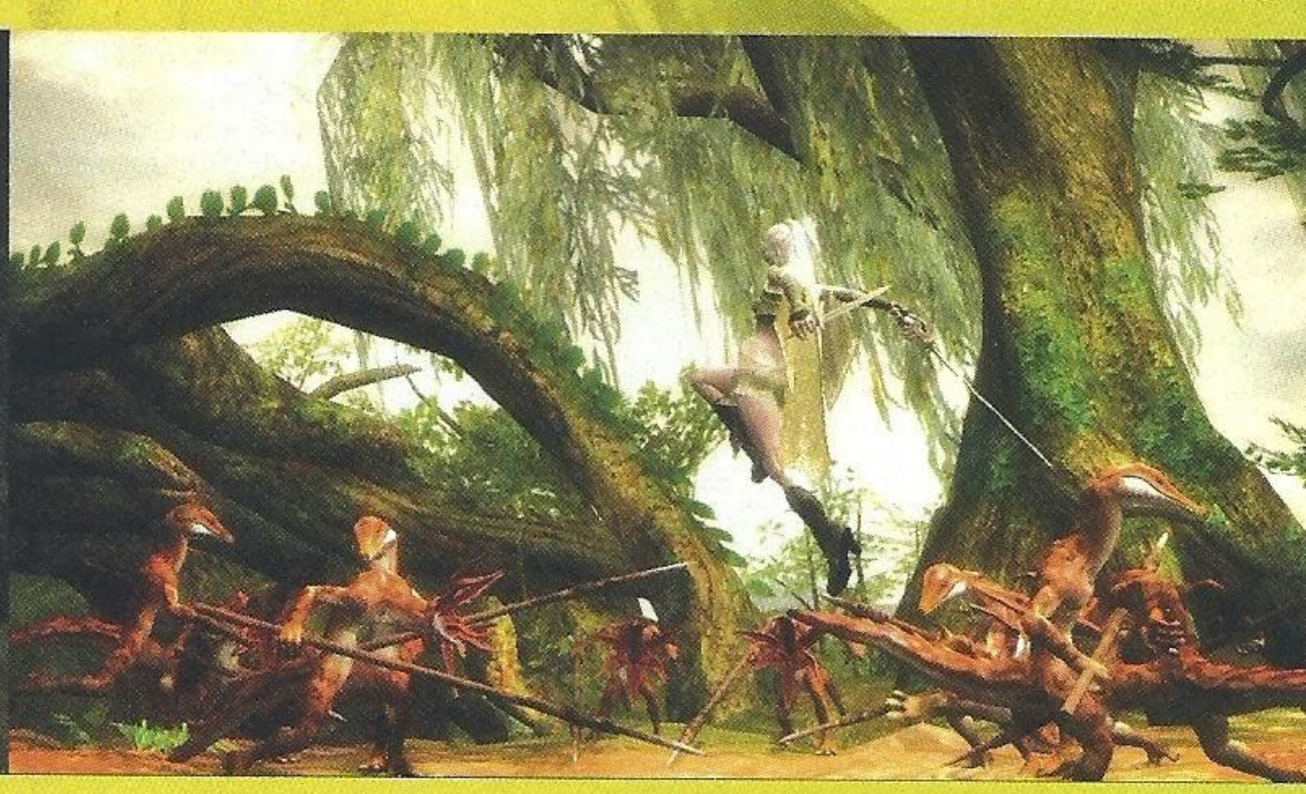
DEVELOPER: **Phantagram** || WYDAWCA: **Microsoft** || KONSOLA: **Xbox 360** || STATUS: **Trailer**

Od strategii do rzeźni w klimatach fantasy

Gra bardziej skłania się w stronę tradycyjnego action-RPG z możliwościami eksploracji i walkami jeden na jeden. Trudno powiedzieć, czy wzorem poprzedniczek będziemy uczestniczyć w wielkich bitwach armii, film promujący nie wskazywał na to. Krótka prezentacja tego tytułu zrobiła na wielu zwiedzających duże wrażenie, głównie ze względu na bardzo ładną muzykę i klimat. Pokazano stare świątynie porośnięte listowiem oraz fragmentów lasów, które wykonano poprawnie jak na standardy konsolowe i pecetowe. Video prezentacja pokazuje też fragmenty gameplayu, gdzie rycerz walczy z hordami nieprzyjaciół. Wśród nich są skorpiony, które w liczbie kilku setek obłażą całą okolicę, co wygląda imponująco. Wśród adwersarzy pojawiają się też dziwaczne, pokraczne stwory, które nasz wojownik zakuty w zbroję płytową posyła z powrotem do piekła. Prezentację zamyka wielki, wyłaniający się z lawy demon, przypominający troszkę wiekowego Diablo, który majestatycznie przechadza się po płynącym ogniu.

Wszystko wygląda ładnie, aczkolwiek nieco sterylnie. Gra w kilku miejscach chrupała, tekstury i wykonanie niektórych elementów otoczenia dalekie były od tego, co wydaje się oferować nowa konsola Microsoftu. Można też było dopatrzyć się jeszcze kilku niedociągnięć – na przykład podczas strzelania z łuku cięciwa pozostawała nie naciągnięta. Poza tym, co cieszy, środowisko jest interaktywne, a ciosy wyrąbują wielkie dziury w kamiennych budowlach.

KUF: Circle of Doom ma przed sobą jeszcze długą drogę, ale sporo sobie po nim obiecujemy, bo ma nielichy potencjał. Czy go wykorzysta? ■■



FINAL FANTASY XIII

DEVELOPER: **Square** || WYDAWCA: **Square Enix** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

Ta gra na pewno pozamiata – pytanie tylko czy w 2008, czy w 2009 roku?

Najnowsza prezentacja Final Fantasy XIII odbywała się w zamkniętym teatrze Square Enix, małej sali kinowej, do której nie można było wnosić aparatów i kamer. Tam też zaprezentowano materiał łudząco podobny do trailera z Los Angeles, ale wzbogacony o kilka efektownych scen. Różnica najbardziej rzucająca się w oczy to przeciwnicy. Tym razem zamiast walczyć z żołnierzami, bezimienna heroina toczy walkę z wszelkiego rodzaju potworami. Na pierwszy ogień idzie demon podobny nieco do Balroga z filmowej adaptacji Władcy Pierścieni, z tą różnicą, że uzbrojony jest w olbrzymi miecz pozostawiający w powietrzu smugi światła, a sam goreje błękitnym płomieniem. Zaraz też akcja przenosi się do wielkiej metropolii, tam ludzie stawiają czoło bestii. Główna bohaterka, czymś co prawdopodobnie jest granatem pokonuje mniejsze potwory, ogary żołnierzy i zabiera się za bestię. Trailer koncentruje się bardziej na elementach gameplayu, niż pokazowych scenkach, ale to i tak niewiele daje – nadal nie wiadomo, jak gra się w Final Fantasy XIII. Istotne jest jednak, że bohaterka nosi przy sobie dziwne urządzenie, które pozwala jej lekko lewitować w powietrzu, szybciej się poruszać i wysoko skakać. Wygląda to jak specjalne urządzenie antygrawitacyjne. Jest to o tyle ciekawe, że prawdopodobnie będzie można sobie ustawić, czy chcemy korzystać z urządzenia w pełni (a to oznacza szybkie, dynamiczne walki w czasie rzeczywistym), czy też chcemy spokojniej rozgrywać ataki (wersja dla taktyków i zwolenników turowych walk). Nic jednak nie wiadomo do końca. Grafika wciąż trzyma poziom, czyli jest dziełem z najwyższej półki.

Square Enix potrafi robić piękne gry i ten pokaz to udowadnia. Pojawiła się też teoria mówiąca, że wzorem Final Fantasy: Spirits Within, technokratyczne społeczeństwo rozwiniętej cywilizacji staje w obliczu ataku nadprzyrodzonych sił. Zupełnie jak w kilku poprzednich grach, mistyka ściera się z nauką. Z tym, że ataki potworów w wielkim mieście są karą za kult maszyn. Ile jest w tym prawdy? Skąd biorą się te plotki? Czas pokaże. Trailer kończy się sceną spotkania z mechaniczną płaszczką, którą bohaterka wyzywa mieczem do walki. Wrażenia bardzo optymistyczne, zwłaszcza, że Square Enix wzbogaciło znany już trailer o sceny wyjęte z grywanego kodu, a nie scen przerywnikowych. Jednak gra nadal jest wielką niewiadomą, tym bardziej, że pokaz obejrzała ograniczona liczba szczęśliwców. W żaden inny sposób Final Fantasy XIII nie było obecne na TGS. Trudno się mówi. ■■

WARHAWK

DEVELOPER: **Incognito** || WYDAWCA: **Sony** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Wojna w powietrzu i na ziemi

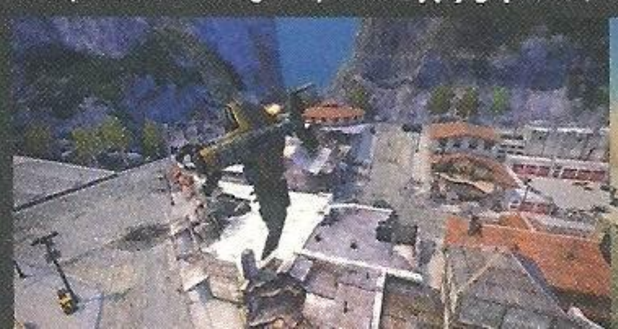
Warhawka prezentowano w specjalnie przygotowanym na tę okazję pomieszczeniu, do którego ustawiały się długie kolejki chętnych. Jednorazowo wpuszczano dziesięć osób i pozwalano zmierzyć się w trybie team deathmatch na mapie składającej się z dwóch lądów połączonych mostami. Po obu stronach znajdowały się bazy – czerwona i niebieska, gdzie można było zdecydować się na wybór uzbrojenia, jak również środka transportu. Piechota rozpoczęła działania z pistoletami i nożami, ale dookoła rozrzucono zaznaczone odpowiednimi kolorami (w celu szybkiej identyfikacji) karabiny snajperskie i maszynowe, miotacze ognia, bazooki oraz granaty. W sumie przy sobie dało się nieść aż osiem różnych fuzji.

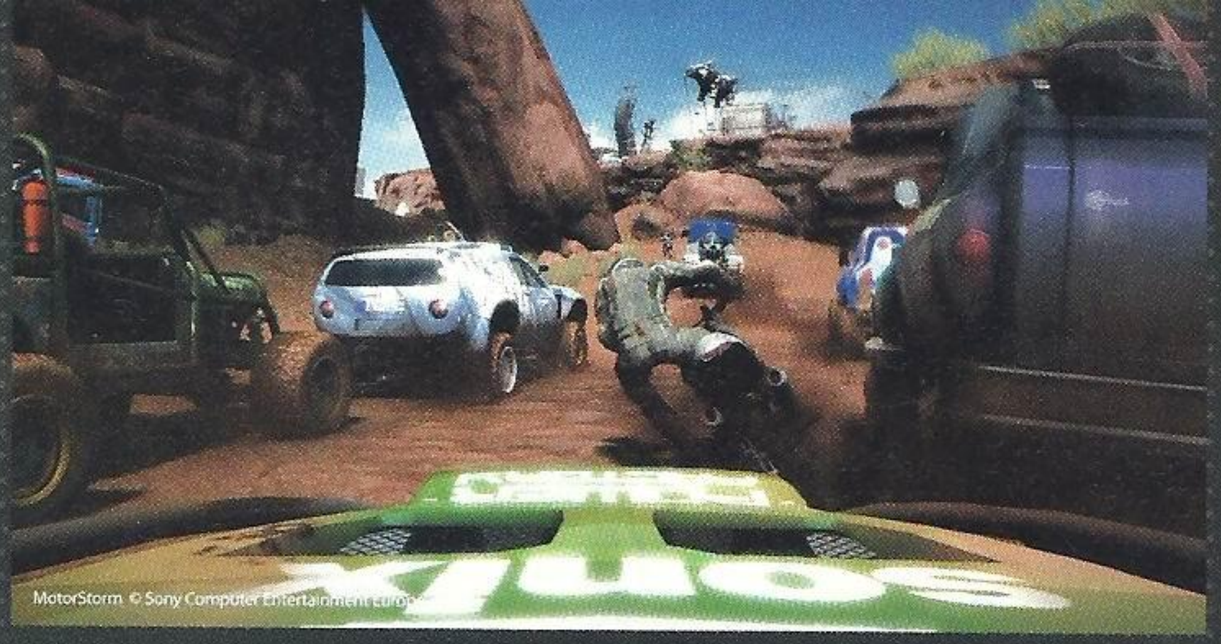
Teren działań okazał się być dość spory, pełen drzew, kamieni i innych miejsc pozwalających ukryć się przed atakami nieprzyjaciela. Dla snajperów przygotowano nawet dzwonnicę skąd mogli prowadzić ostrzał. Wszystko to sprawiło, że piechota miała całkiem spore szanse w walce z czołgami (rozpadały się po trzech, czterech strzałach z bazooki), jeepami i latającymi statkami, do których każdy chciał wsiąść, by sprawdzić sterowanie polegające na wychyleniu pada w określonym kierunku.

Wejście do takiego pojazdu to naciśnięcie jednego przycisku, a więc standard tego typu gier, ale już moment startu, to coś, czego do tej pory nie uświadczyliśmy – należy wykonać ruch padem do góry, by statek uniósł się trochę w powietrze, a następnie wdusić trójkąt odpalając w ten sposób silniki. Lądowanie jest bardzo podobne, najpierw wyłącza się silniki, a później wykonuje ruch padem w dół. W powietrzu zakręca się wychylając pada w odpowiednim kierunku. Dobrze, że zdecydowano się trochę przerobić ten system, bo pamiętając jak wielkie problemy ze sterowaniem miał pracownik Incognito prezentujący grę na E3, mieliśmy raczej mieszane uczucia.

Największym zmartwieniem w czasie lotu okazała się obrona przed rakietami, walka była bardzo ostra i co chwila ktoś brał przeciwnika na cel. Nie inaczej było na ziemi, gdzie zamiast zasuwać z buta, można było skorzystać z jeepa (jeden gracz kierował, inny strzelał z karabinu albo z shotguna) lub czołgu.

Największym zawodem okazała się oprawa graficzna – bardzo daleko jej do tego, co pokazano na trailerze przed E3 w 2005 roku. Szczególnie woda nie budziła już takich emocji. Całość wygląda średnio, jak na nextgena, ale poczekamy z oceną do premiery gry. ■■





MOTORSTORM

DEVELOPER: **Sony** || WYDAWCA: **Evolution Studios** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Poziom trailera z E3 2005? Tak, z pewnością...

W ciągu kilku minut twórcy Motorstorm stali się sławni z powodu niesamowitego trailera zaprezentowanego na konferencji Sony przed E3 w 2005 roku, ale bardzo szybko spadł na nich ciężar udowodnienia, że faktycznie są w stanie stworzyć tak pięknie prezentujący się tytuł. O pierwszych publicznych prezentacjach gry woleliby pewnie zapomnieć, na szczęście demo przygotowane na tegoroczny TGS pokazało, że sprawy idą w dobrym kierunku.

Podobnie jak w większości pokazywanych w Tokio gier, do dyspozycji zwiedzających oddano zaledwie jeden poziom (w tym wypadku trasę) – kanion, po którym ścigało się aż szesnastu śmiałków. Wśród nich ciężkie i powolne samochody terenowe, lekkie i szybkie motory, a także pojazdy przystosowane do jazdy po piaskach pustyni. Każdy opisany odpowiednimi statystykami, z licznymi zaletami i wadami (na motorze łatwiej wypaść na zakręcie, samochód 4x4 doskonale radzi sobie na wybojach itp.), przy tym żaden nie miał wyraźnej przewagi nad innymi.

Trasę zaprojektowano tak, by miała wiele odnóg i skrótów, w kilku przypadkach zasłoniętych na przykład dającym się zniszczyć płotem. Z pewnością pojawią się rzeźnicy celowo wpychający innych na te przeszkody, otwierający sobie w ten sposób przejazd i przy okazji eliminujący konkurencję. Na szczęście zabawę odrobinę utrudniono i jeśli znajdą się chętni na skorzystanie ze skrótu, muszą się liczyć ze znacznie bardziej niebezpieczną i wyboistą drogą, na której o wiele łatwiej o wypadek.

Sama jazda prezentowała się bardzo chaotycznie, przywodząc na myśl słynny już trailer. Pojazdami rzucało na różne strony, podskakiwały na wybojach, co znacznie utrudniało zabawę, zwłaszcza, gdy włączyło się widok zza kierownicy. Sprawę pogarszał dodatkowo kurz wzniecany przez jadące z przodu samochody oraz błoto nie tylko ograniczające widoczność, ale również znacznie wpływające na sterowność pojazdu – w zależności od gęstości, albo się w nim grzęzło, albo wpadało w poślizg. Pokazało to jak bardzo dużą wagę twórcy gry przywiązali do skomplikowanej fizyki.

O wypadek w demie Motorstorm było bardzo łatwo – wystarczyło wjechać na zbyt dużej prędkości w pozostawione przez inne pojazdy koleiny, by stracić panowanie nad kierownicą i zaliczyć efektowną wywrotkę. Nawet stosunkowo lekkie zderzenie ze ścianą kończyło się urwaniem koła lub innej ważnej części. Również samochody przeciwników rozpadały się stwarzając w ten sposób niebezpieczeństwo – zderzenie z przelatującym silnikiem w każdej chwili mogło okazać się fatalne w skutkach dla pozostałych uczestników wyścigu.

W prezentowanym demie dało się jeszcze na kilka innych sposobów zredukować swoje szanse na zwycięstwo. Na przykład pozwalając przeciwnikowi na zepchnięcie pojazdu z klifu bądź po prostu przesadzając z używaniem nitro mocno grzejącym silnik i grożącym wybuchem.

Jeśli można coś zarzucić Motorstorm na tym etapie, to nie chrupiącą animację, bo raczej trzymała się na przyzwoitym poziomie, a powolność pojazdów – podobnie jak w przypadku Fatal Interia, tak i tutaj nie udało się za bardzo oddać uczucia pędu. Poza tym wszystko idzie w dobrym kierunku, oprawa nabiera rumieńców i choć daleko jej do filmu z E3, to i tak jest ładna. ■■

FATAL INERTIA

DEVELOPER: **Koei Canada** || WYDAWCA: **Koei**
KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Grywalna**

Prace nad Wipeoutem na nextgeny trwają, ale zanim się ukaże, fani future-racerów będą mieli okazję sprawdzić w akcji Fatal Interia. Koei nie zdecydowało się niestety wystawić dema, pokazując tylko film prezentujący fragmenty gry i kilka rodzajów fuzji dostępnych w czasie zabawy. Pozwoliło to zauważyć, że dużą rolę odgrywać ma fizyka, co widać choćby na przykładzie rakiet – zamiast wybuchać przy kontakcie z pojazdem konkurenta przyklejają się do niego redukując sterowność do zera. Możliwości kierowania statkiem ograniczają również tak zwane Magnetsy, przyczepiające się do pojazdów i ściągające je w wybranym kierunku. Przy odrobinie wprawy będzie możliwe umieszczenie ich na dwóch statkach, tak by zbliżyły się do siebie, czy nawet zderzyły ze sobą.

Pojawią się również zabawki zwalniające czas, dezaktywujące bronie znajdujących się w pobliżu przeciwników, jak również zasłona dymna ograniczająca widoczność. Fani strzelania muszą poczekać na informacje na temat bardziej ofensywnego arsenału.

Z prezentowanego filmu dowiedzieliśmy się, że w tej chwili dostępne są cztery pojazdy, którym da się zmodyfikować wszystkie części, a być może w przyszłości pojawią się nowe, do zakupienia poprzez sieć wraz z dodatkowymi trasami – na razie jest ich po osiem na każdej z czterech map.

Fatal Interia wyglądało ładnie i kolorowo, ale nie najlepiej oddawało wielkie prędkości rozwijane przez pojazdy. Może to być spowodowane problemami, jakie Koei ma z wykorzystaniem Unreal Engine 3. Gra trafi na półki sklepowe jeszcze w tym roku, chociaż prawie na sto procent nie ukaże się w dniu premiery PS3. ■■

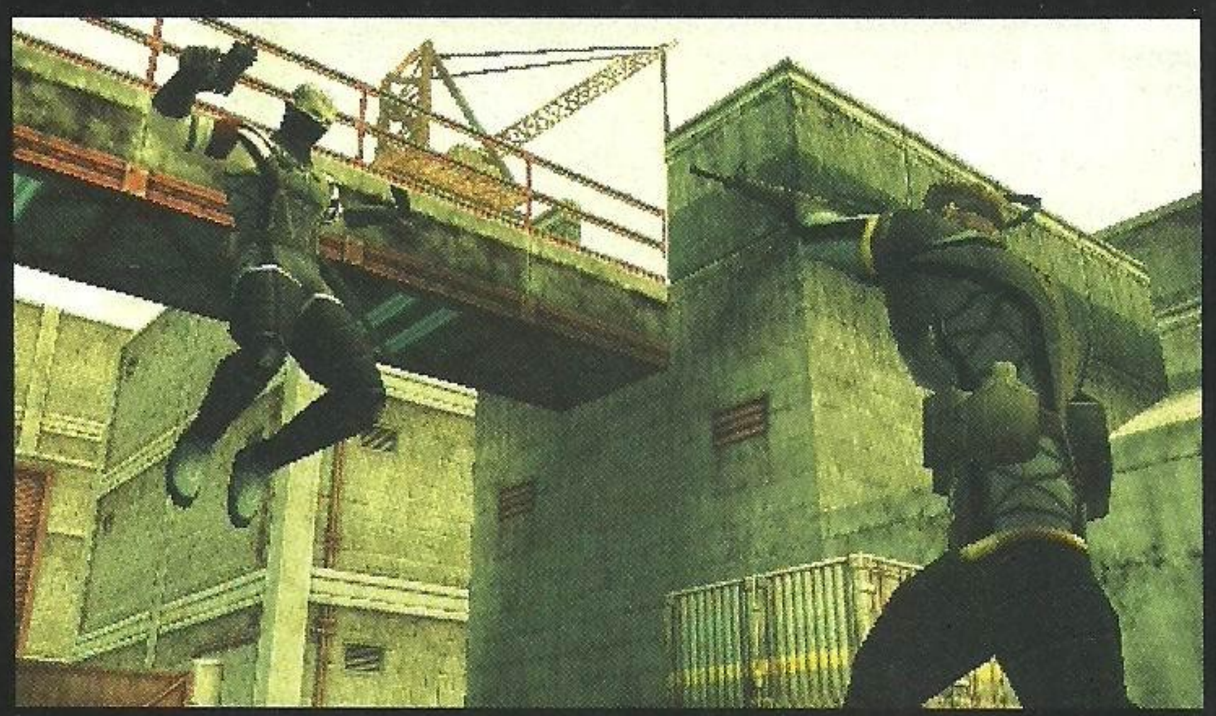
LAIR

DEVELOPER: **Factor 5** || WYDAWCA: **Sony** || KONSOLA: **PLAYSTATION 3** || STATUS: **Trailer**

Autorzy Star Wars: Rogue Squadron przesiedli się na PLAYSTATION 3

To może być strzał w dziesiątkę – nie na co dzień dostajemy do rąk grę, w której przejmuje się kontrolę nad potężnym, ziejącym ogniem smokiem. Demo na TGSie podzielone było na dwie części. Pierwsza z nich to samouczek, który wyjaśniał zasady sterowania smokiem. W tym miejscu przydadzą się (wreszcie!) sensory ruchu nowego kontrolera Sony. Przechylając pada w lewo, bądź w prawo zmusimy smoka, aby zmienił kierunek lotu. Natomiast opuszczając, bądź podnosząc kontroler spowodujemy, że bydle wzniesie się, bądź obniży lot. Szybkie potrząśnięcie joypadem sprawi, że potwór przyspieszy, co przyda się zwłaszcza przy pogoniach za innymi smokami.

Lair to rasowa strzelanina z perspektywy trzeciej osoby. Kamera podąża zarówno za smokiem, jak i bohaterem, który siedzi na jego grzbiecie. Aby zestrzelić przeciwnika, wystarczy zalokować na nim celownik, a następnie obryzgać go ogniem. Jeśli jednak interesuje Was rzeź w najczystszej formie, wystarczy podlecieć do wrogiego smoka, a gra natychmiast przełączy się w indywidualny, trójfazowy tryb walki. Okładanie przeciwnika pazurami, strącanie go z kursu lotu oraz walka dwóch „pilotów" robi naprawdę piorunujące wrażenie. Musicie zobaczyć, jak bohater gry przebija obcego smoka wielkim szpikulcem, zeskakuje z niego, a następnie miękko opada na grzbiet własnej bestii. Oprócz walk w przestworzach, bitwa przeniesie się również na ziemię. Czekają nas powalające akcje, jak choćby ta, w której ziejący ogniem smok dziesiątkuje armie wrogich piechurów. Autorzy nie żałują krwi, ani brutalnych zagrań – będzie mocna zabawka. ■■



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

DEVELOPER: **Kojima Productions** || WYDAWCA: **Konami** || KONSOLA: **PlayStation Portable** || STATUS: **Trailer + Grywalna**

Fani MGSa i przy okazji posiadacze PSP mają powód do radości

Na TGSie pokazano nowy trailer MGS: Portable Ops i dodatkowo demo z jednym grywalnym poziomem w trybie multiplayer. Akcja działa się na zewnątrz bazy przypominającej trochę miejscówki ze Snake Eatera. Mapa nie była zbyt duża, ale oferowała wiele miejsc, gdzie dało się schować przed ostrzałem. Co lepszym graczom udawało się otoczyć słabszych i szybko się z nimi rozprawić, jednakże wystarczyło trochę poćwiczyć, żeby skomplikowaną zabudowę wykorzystać do lepszego ukrycia się przed przeciwnikami. Sterowania praktycznie nie zmieniono, niestety z powodów ograniczonej mocy konsoli, musiały wylecieć takie elementy systemu rozgrywki, jak leczenie się i zdobywanie pożywienia. Na szczęście nie zabrakło mocy na oprawę i można śmiało powiedzieć, że Portable Ops prezentowało się bardzo ładnie i przede wszystkim działało płynnie.

Wątek fabularny zostanie podzielony na mniejsze kawałki – misje – dające się ukończyć na kilka sposobów, a podjęte działania wpłyną na możliwości zabawy na kolejnych etapach. Podano przykład elektrowni, którą można wysadzić odcinając tym samym dopływ prądu do płotu pod napięciem znajdującego się na innej mapie, ale jeśli ktoś nie chce w ten sposób działać, zawsze może poszukać innej drogi. Bez względu na obraną drogę i tak nie będzie się miało wpływu na rozwój fabuły.

A ta prezentuje się wyjątkowo ciekawie (jeśli wierzyć Davidowi Hayterowi podkładającemu głos Węża – Portable Ops ma najlepszą fabułę ze wszystkich MGSów). Sześć lat po wydarzeniach przedstawionych w Snake Eater, czyli w 1970 roku, Big Boss trafia do więzienia. Oddział Fox, którego kiedyś był członkiem, rozpoczął krwawą rewoltę i przy okazji wszedł w posiadanie głowicy nuklearnej, a Jack musi udowodnić, że nie ma z tymi wydarzeniami nic wspólnego. Najlepiej stając do walki przeciw swoim dawnym ziomkom. W więzieniu poznaje młodego hipisa – Roya Campbella i razem zabierają się za tworzenie nowego oddziału najlepszych żołnierzy, Foxhound.

Z jednej strony Kojima mówi o MGS: PO jako o brakującym ogniwie w łańcuchu wydarzeń przedstawionych w serii, z drugiej przyznał, że czas między wydarzeniami z trzeciej części gry a założeniem Outer Heaven jest na tyle długi, że spokojnie może powstać kontynuacja Portable Ops. Wydaje się to jednak mało prawdopodobne w świetle informacji o powiązaniach fabuły tej części i Guns of the Patriots – wszelkie zmiany wymuszą konieczność poprawiania historii opowiedzianej w „czwórce". Pewnie ma to jakiś związek z oczekiwanym powrotem Big Bossa...

Na sto procent ujrzymy zmiany zachodzące w psychice bohatera, na własne oczy zobaczymy co pchnęło go w kierunku stworzenia Outer Heaven i być może nawet powody, dla których wysłał na misję swojego syna, Solid Snake'a. Plotki o wyjaśnieniu pochodzenia Patriotów na razie nie zostały potwierdzone.

Cała historia zostanie opowiedziana poprzez komiksowe przerywniki, dokładnie takie same, jak w Digital Graphic Novel. Ciężko wywnioskować czy w ogóle pojawi się Eva (na pewno będzie postacią do wyboru w trybie mutli), za to przez krótką chwilę w trailerze wystąpił ktoś bardzo podobny do Ocelota mówiący bohaterowi o byciu częścią większego planu. Czy chodzi o Patriotów, czy może o tworzenie świata według wizji The Boss, tego nie jesteśmy w stanie ocenić. W każdym razie osoby podkładające głos Evie i Ocelotowi ponownie znalazły się na liście płac, a ciężko by było zatrudniać ich tylko do nagrania kilku odzywek do trybu mutliplayer.

Wszyscy zawiedzeni brakiem elementów fabuły i wzruszających momentów w trailerze MGS4 powinni czym prędzej zobaczyć film promujący Portable Ops. Po raz kolejny zmieniony główny motyw muzyczny serii brzmi, o dziwo, jeszcze lepiej niż kiedykolwiek, i to samo tyczy się mocnego kobiecego wokalu podłożonego przy prezentacji postaci wypowiadających trafiające w serca każdego fana Metal słowa. Któż by nie chciał usłyszeć, jak Jack wykrzykuje, że nie będzie żyć jak Boss i pozostanie lojalny wyłącznie samemu sobie, albo głosu tajemniczej postaci rzucającej bohaterowi wyzwanie: „sprawdźmy kto jest prawdziwym następcą (w domyśle The Boss)".

Największą zagadką są naturalnie nowi przeciwnicy Węża. Jeden z nich, siwowłosy, wymachujący kataną ninja szybko stał się tematem sporów fanów MGSa – część z nich twierdzi, że to młody Frank Jaeger, co nie do końca się zgadza, bo w momencie, gdy spotkał Solid Snake'a w Zanzibarze musiałby (sprzecznie z historią serii) mieć około pięćdziesięciu lat. Kłopot sprawia wypowiedź Big Bossa o zaopiekowaniu się ninjasem, gdy był młodym chłopcem – właśnie w ten sposób Jack postąpił z Grey Foxem.

Prócz tajemniczego młodziana o platynowych włosach pojawi się również błyskawicznie unikający pocisków (jak Vamp) mistrz walki nożem; wyglądający jak żywcem przeniesiony z Gears of War nowy dowódca Fox – Cunningham; a także niejaki Anti-Snake, z którym Jack zmierzy się w podobnej miejscówce, co Snake, gdy udowadniał swoją wyższość nad Ravenem. Gdzieś tam jeszcze pojawi się wątek Metal Geara, tym razem przyczepionego do rakiety Saturn V mającej go wynieść na orbitę. Na pytanie czy MG będzie strzelać rakietami z księżyca, Kojima odparł, że nie, ale nie jest to aż tak dalekie od prawdy.

W uniwersum Metal Geara wrze. Kojima niby chciał zostawić serię po premierze czwartej części, ale z tego co widać, zdąży do tego czasu wydać jeszcze kilka dodatków, jak Digital Graphic Novel, czy właśnie Portable Ops nie pozwalając na to, by jakikolwiek wątek pozostał niewyjaśniony. My się cieszymy – im więcej MGSów tym lepiej, ważne tylko żeby trzymały odpowiedni poziom, a na pewno będziemy chcieli w nie grać. ■■

PS: Pozdro i dziękówa za wsparcie dla Kula, współtwórcy strony Zanzibar [http://mgs.imro.pl] poświęconej MGSom i niezwykłego znawcy tematu.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

46 **Just Cause**
Xbox 360, PlayStation 2, Xbox

48 **Rule of Rose**
PlayStation 2

53 **Spy Hunter**
PlayStation 2, Xbox

54 **Ninety Nine Nights**
Xbox 360

56 **Saints Row**
Xbox 360

58 **One Piece: Grand Adventure**
PlayStation 2

59 **EyeToy Play Sports**
PlayStation 2

59 **Buzz! Junior: Przygoda w dżungli**
PlayStation 2

60 **Dead Rising**
Xbox 360

62 **Mario Slam Basketball**
Nintendo DS

62 **Star Fox Command**
Nintendo DS

63 **Evolution GT**
PlayStation 2

64 **Lego Star Wars 2**
PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, Gamecube

66 **Raiden III**
PlayStation 2

66 **Devil May Cry 3 Special Edition**
PlayStation 2

67 **Reservoir Dogs**
PlayStation 2, Xbox

68 **FIFA 07**
PlayStation 2, Xbox, Gamecube

70 **Ultimate Ghost 'n Goblins**
PSP

71 **Curious George**
PlayStation 2, Xbox, Gamecube

71 **Every Extend Extra**
PSP

72 **Test Drive Unlimited**
Xbox 360

74 **Sims 2: Zwierzaki**
PlayStation 2

74 **Super-Bikes Riding Challenge**
PlayStation 2

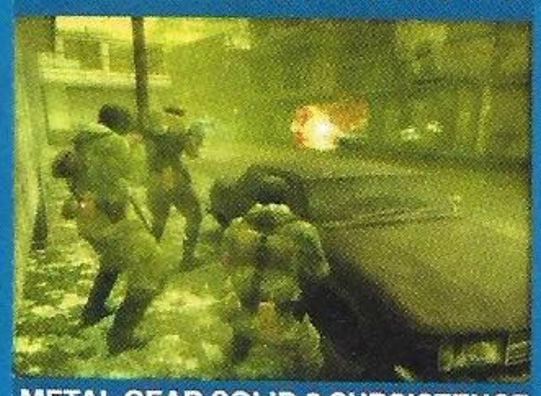
75 **Virtua Pro Football**
PlayStation 2

76 **Yakuza**
PlayStation 2

78 **Disgaea 2**
PlayStation 2

79 **NHL 07**
PlayStation 2, Xbox

N+ MOST WANTED PAŹDZIERNIK 2006



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE
No wreszcie! Ile można czekać na MGS3 „takie, jakie miało być od początku"? Konami solidnie przetestowało naszą cierpliwość, ale premiera już tuż, tuż.

VALKYRIE PROFILE SILMERIA
Gier firmowanych przez Square nigdy za wiele, tym bardziej, gdy pojawiają są na PS2. Fani jRPG już się cieszą.

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
Mortale zawsze wprawiają nas w błogi nastrój – nie ma to, jak solidna porcja kompletnie bezsensownej przemocy. Tak dla spokoju ducha.

Kooperacja? Poproszę

W pogoni za kolejnymi deathmatchami, capture the flagami i innymi sieciowymi rozgrywkami, w których młodociani fanboje mogą obrażać wszystkich dookoła ukrywając swoje przedmutacyjne głosiki pod wkurzającymi fitrami, twórcy gier zapomnieli, że gry mają zbliżać. Nie tylko w sieci, bo to żadne znajomości, choć w menusach gier i konsol widnieją jako „friends". No przepraszam, ale co to za „przyjaciele"? Towarzysze zabaw, OZI (Osobowe Źródła Interakcji). W grach zawsze najważniejszy był multiplayer, czy to w kooperacji, czy przeciwko koledze lub kolegom. W zamierzchłych czasach gra bez dobrego multi nie miała szans – NBA Jam, Sensible Soccer, Mortal Kombat. Teraz stawia się albo na granie online (fajnie, i owszem) albo na bardzo rozbudowane tryby dla samotników – jak choćby te w seriach sportowych od EA. No ale serie sportowe rządzą się swoimi prawami, bo w nich multi zawsze było i zawsze będzie podstawą – granie w PESa przeciwko żywemu przeciwnikowi lub w kooperacji przeciwko parze kumpli, jest doświadczeniem niosącym ogromną ilość emocji. Głównie pozytywnych, choć bywają przypadki, że jedna ze stron nie może znieść porażki i dochodzi do iście dantejskich scen (pogruchotane pady i połamane krzesła, a to tylko moje osobiste doświadczenia).

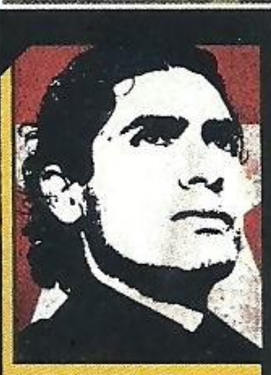
Popatrzmy jednak na inne gatunki – tam już jest zazwyczaj naprawdę kiepsko – można grać albo samemu, albo w ogóle. Oczywiście nie wszystkie gry nadają się do kooperacji (japońskie slashery i erpegi tak jakoś nie bardzo), ale fajnie byłoby, gdyby twórcy gier zauważyli, że to da się fachowo zrobić i częściej dorzucali do swych gier kooperację. I to nie tylko w mini-gierkach lub misjach bonusowych, ale także w trybach fabularnych. Tak, jak to stało się w Lego Star Wars II, które jest sztandarowym przykładem tego, jak co-opa należy projektować. Otóż w legoludkowych Gwiezdnych Wojnach drugi gracz może włączyć się do zabawy w dowolnym momencie. Przyszedł znajomy/znajoma – nie musimy nawet przerywać gry, wystarczy, że wskażemy gościowi pada i już możemy wspólnie się bawić. Oczywiście to jest gra prosta, nie wymagająca tytułu magistra Padologii stosowanej – grać może każdy i po paru minutach wymiatać. Ale właśnie o to także w tym wszystkim chodzi – „nowych" trzeba oswajać, a nie rzucać ich na pożarcie demonom z Devil May Cry, które jest wprawdzie grą świetną, ale tak hardcore'ową, że strach polecić ją znajomym, którzy grają od czasu do czasu. Chciałbym, żeby powstawało więcej takich gier, jak Lego Star Wars II właśnie – lekkich, łatwych i bardzo przyjemnych, pozwalających świetnie bawić się samotnie, ale jeszcze lepiej w kooperacji.

■■ Marcellus

■ Wrogi kartel buja się takimi oto fioletowymi furami. W grze są dwa osobne paski tego, jak bardzo kto chce nas złapać bądź ubić – jeden dla policji, a drugi dla Montanos.

JUST CAUSE

CHE BYŁ IDEALISTĄ, RICO JEST ENTUZJASTĄ



PS2 | X360 | Xbox

- Wydawca: Eidos
- Producent: Avalanche
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klimat, grafika, poczucie wolności, kozacki bohater.
ZŁE: Monotonne misje poboczne.
BRZYDKIE: Na X360 – nic, na PS2 – wszystko.

GULASH: Faktycznie Rico to niezły gość i ciężko go nie polubić, a zwłaszcza tego, co potrafi. Spadochron, linka i kaskaderskie sztuczki są fajne, ale mi nie wystarczyły jako zabawki, którymi sam musiałem się bawić. Prawda jest taka, że teren gry jest ogromny, ale nie wykorzystano go w wystarczającym stopniu. Poza w miarę dopracowanymi misjami głównymi, dodatkowe zadania są raczej nudne i nie potrafią przykuć na dłużej do konsoli, tym bardziej, że niewiele dają w zamian. Nie potrzebuję ogromnego świata, by się dobrze bawić i sto razy bardziej wolałbym, aby twórcy mniej skupili się na samych jego rozmiarach, a nieco bardziej na dostarczeniu ciekawych rzeczy do zrobienia. Kolejny bezsensowny wyścig, szukanie poukrywanych przedmiotów i n-ta misja polegająca na tym samym – to mnie nie bawi. Oczywiście mocnym punktem gry jest klimat i śliczne krajobrazy, ale one same nie wystarczą, abym uznał rozgrywkę za porywającą. Niestety.

Kiedy znudzeni i zniesmaczeni oglądacie wieczorne wiadomości, z odrazą patrząc na działania i wypowiedzi naszych polityków, wiedzcie, że mogłoby być dużo gorzej. Moglibyście np. mieszkać w kraju takim, jak San Esperito. Ten malutki archipelag, nazywany niegdyś perłą Karaibów, dawno już przestał być rajem na ziemi. San Esperito jest rządzone żelazną ręką prezydenta Mendozy, który ze swojego wspaniałego pałacu dowodzi ślepo mu posłuszną policją i armią, stosuje represje, stawia siebie ponad prawem i robi wszystkie te rzeczy, które na ogół robią bezwzględni dyktatorzy. El Presidente ma jeszcze jednego sojusznika, z którym symbioza daje mu jeszcze większą kontrolę nad sytuacją i zapewnia nieprzerwany strumień twardej waluty – kartel narkotykowy Montano. Świat nie przejmował się losami mieszkańców San Esperito, dopóki prezydent Mendoza nie zapragnął nabyć sporej ilości wzbogaconego uranu. Tego z kolei mieli już dość Amerykanie, którzy postanowili problem rozwiązać raz na zawsze – obalając reżim Mendozy. Dokonać ma tego agent CIA Rico Rodriguez. Oczywiście Rico sam niewiele zdziała, ale szybko znajdzie potężnych sojuszników. Pierwszym będzie dowodzona przez Jose Caramicasa partyzantka, otwarcie deklarująca wojnę prezydentowi. Drugim – kartel narkotykowy Riojas, który z chęcią pomoże w obaleniu sprzymierzonych z reżimem Montanos, w walce o podstawowe źródło przychodu San Esperito – kokainę.

→| KULOODPORNY RICO

Rico Rodriguez to jeden z tych gości, z którymi nie chcielibyście zadrzeć. Trudno zrobić mu krzywdę – Rico potrafi przyjąć na klatę tonę ołowiu, nie robią na nim wrażenia eksplodujące wokół granaty, fruwające wszędzie pociski, z rzadka zauważa uderzający go samochód. Nie straszne Rico skakanie na ziemię z piątego piętra, a podbiegając pod prawie pionową górę nawet się nie zasapie. Jeśli natomiast ktoś z nim zadziera – ma poważnie przechlapane. W pierwsze pięć minut po jego przybyciu na jedną z wysp archipelagu, armia była w plecy dziesięć śmigłowców, dwadzieścia jeepów i dobrą setkę chłopa! Znajdujące się na jego wyposażeniu pistolety mają nieskończoną ilość amunicji, a gdyby znudziły mu się, to cały arsenał strzelb, karabinów, snajperek, granatów, ładunków wybuchowych i innych narzędzi zniszczenia jest zawsze na podorędziu. Rico jest też wyposażony w dwa wspaniałe gadżety – spadochron, który sprawia, że nie straszne mu żadne wysokości, oraz linkę z hakiem, umożliwiającą podczepienie się podczas lotu do przemieszczających się w pobliżu pojazdów i przemierzanie w ten sposób okolicy. Oczywiście Rico potrafi prowadzić pojazdy, zarówno te pływające, lądowe i latające. W razie potrzeby może wydostać się z pojazdu na tzw. pozycję kaskaderską, która umożliwia mu otwarcie spadochronu w celu szybkiego stlenienia się, przeskoczenie z dachu jednego samochodu na drugi, z którego może wysadzić kierowcę i kontynuować jazdę. To samo tyczy się zresztą także pojazdów latających – Rico potrafi na spadochronie dolecieć do śmigłowca, złapać się ogona, przeskoczyć między łopatami wirnika, wysadzić pilota i odlecieć w siną dal. A wszystko to robi ubrany w gustowną, czarną skórzaną kurtkę i nienagannie zaprasowane w kancik spodnie. Czy w takiej sytuacji ktokolwiek byłby w stanie zatrzymać nadciągającą rewolucję? Pewnie, że nie!

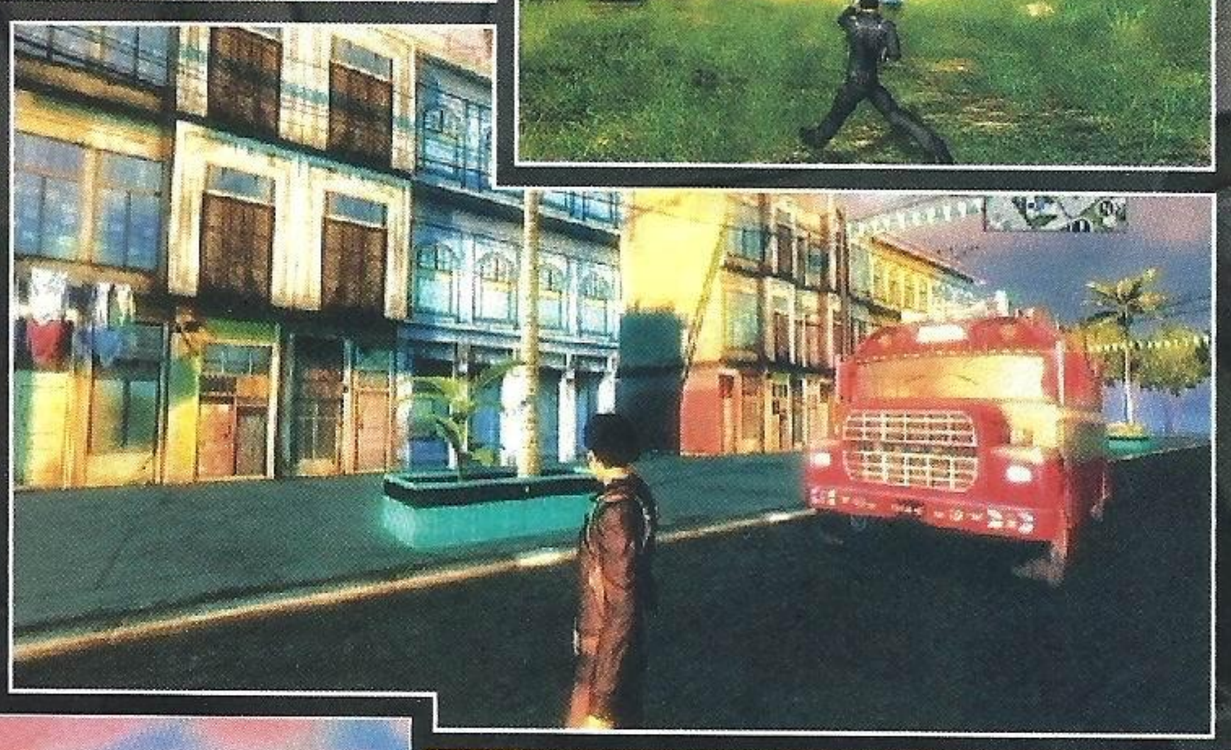
→| WYZWOLENIE

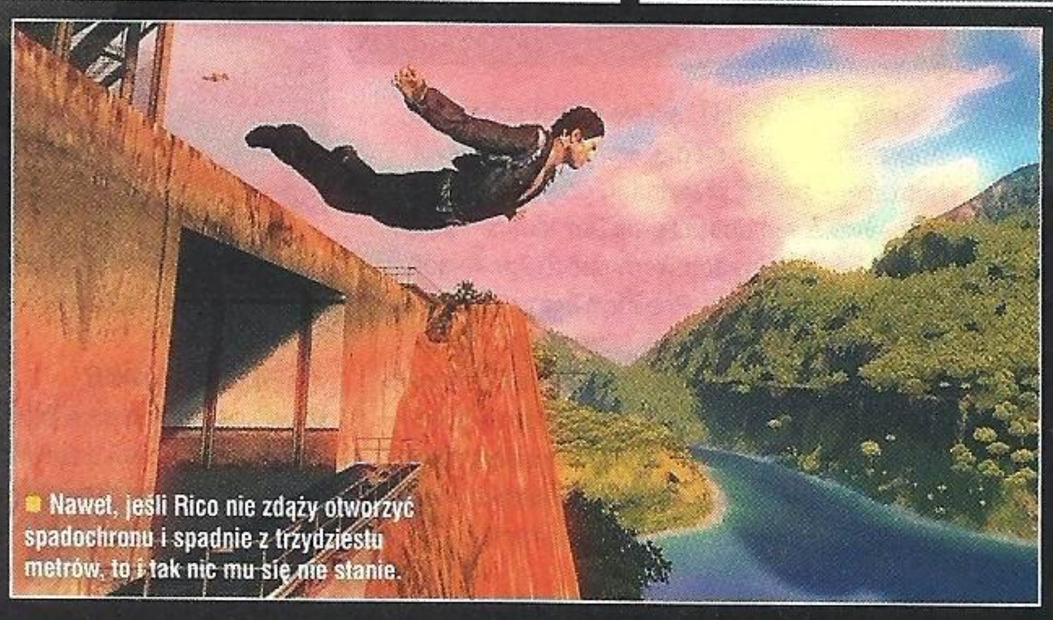
Jak więc wygląda walka naszego rewolucjonisty z reżimem prezydenta Mendozy? Naturalnie droga do celu nie jest usłana różami. Rico będzie musiał wypełnić dwadzieścia jeden niebezpiecznych misji, w trakcie których będzie usuwał wysoko postawione osobistości z armii i policji oraz współpracował ze swoimi sojusznikami przeprowadzając rozmaitego rodzaju akcje dywersyjne. Oprócz podstawowej linii fabularnej, na oswobodzenie czekają niezliczone wsie i miasteczka. Misja taka przebiega w kilku etapach – musimy zabijać rządowe siły, dopóki nie napełni się specjalny pasek, a następnie będziemy musieli zniszczyć wojskową barykadę. W każdym z miasteczek takie barykady są trzy, a po ich usunięciu przejmujemy kontrolę nad wioską zmieniając wiszącą na maszcie flagę rządową na partyzancką. San Esperito jest podzielone na prowincje, i kiedy przejmiemy odpowiednią ilość wiosek w danej prowincji, przechodzi ona pod kontrolę partyzantów. Oprócz tego, przyjdzie nam także współpracować z siłami kartelu Riojas w przejmowaniu posiadłości Montanos. Misje te są bardzo podobne do oswabadzania osad, różnią się tylko tym, że musimy na końcu ubić lokalnego bossa wrogiego kartelu. Oprócz tego mamy tu kilkanaście misji, w których musimy zbierać porozrzucane po wyspach przedmioty (trochę na zasadzie paczek z serii GTA), a także kilka wyścigów przez checkpointy. Na terenie archipelagu jest też zatrzęsienie naszych sojuszników, którzy oferują niezliczone ilości zadań dodatkowych. Zazwyczaj sprowadzają się one do zniszczenia lub zabicia kogoś, ewentualnie kradzieży i dostarczenia czegoś w jakieś miejsce. Misje te są krótkie, niezbyt trudne i prędzej czy później zaczynają się powtarzać, jednak warto je wykonywać, ponieważ za pomoc naszym sprzymierzeńcom nasza ranga w kontaktach z nimi rośnie, co zaowocuje lepszym uzbrojeniem, nowymi kryjówkami i czekającymi w nich bonusowymi pojazdami. Podstawową ścieżkę fabularną da się skończyć w jakieś 6-7 godzin. Fakt, to niewiele. Jeśli nie zamierzacie jednak kończyć gry na chybcika, a będziecie chcieli spokojnie ją odkrywać, poznając rozmaite tajemnice i smaczki San Esperito,

Witaj na San Esperito!

San Esperito to archipelag kilkudziesięciu wysp, od całkiem malutkich, do imponujących rozmiarami. Administracyjnie obszar podzielony jest na trzydzieści cztery prowincje. Liczba wiosek, osad, miast i miasteczek idzie w dziesiątki, jeśli nie setki, a kilometrów autostrad, dróg, ścieżek itp. nikt chyba nie podjął się policzyć. Łącznie mamy tu do zwiedzania ponad tysiąc kilometrów kwadratowych lądów i wód – największy świat stworzony kiedykolwiek dla potrzeb tego typu gry. Jeśli do niedawna rozmiary stanu San Andreas były wyznacznikiem czegokolwiek, to od teraz będziemy porównywać wszystko z produktem Avalanche Studios. Świat jest naprawdę ogromny i trafienie dwa razy w to samo miejsce graniczy z cudem.

■ Łapanie się skrzydeł samolotów i ogonów śmigłowców to jeden z kaskaderskich numerów Rico. Może wówczas wysadzić pilota i przejąć kontrolę nad maszyną.





■ Nawet, jeśli Rico nie zdąży otworzyć spadochronu i spadnie z trzydziestu metrów, to i tak nic mu się nie stanie.

nie ma mowy o szybkim końcu zabawy. Dość powiedzieć, że swobodnie zwiedzając wszystko, wykonując misje poboczne i bonusowe, i ogólnie delektując się zabawą, udało mi się po pierwszych piętnastu godzinach zabawy oswobodzić cztery z trzydziestu czterech prowincji!

→I WIDOKÓWKI Z SAN ESPERITO

Oprawa wersji na Xboxa 360 jest znakomita. Jasne, nie znajdziecie tutaj wszystkich możliwych efektów, ani miliarda polygonów, jednak wizualnie gra jest pierwszorzędna. Duża w tym zaleta rajskiej palety kolorów – soczystej zieleni, lazurowych akwenów, złotego piasku, promieni słońca odbijających się od fal i prześwitujących przez korony drzew. Każde z ujęć w Just Cause bez trudu mogłoby udawać piękną pocztówkę z Karaibów. Miasteczka, wsie i pojazdy mają swój niepowtarzalny styl. Wielkie wrażenie robi plastyczność całego otoczenia, ogromna widoczność, z którą nic nie może się równać, oraz płynna animacja. Przygrywająca nam podczas gry latynoska muzyka jest pierwszorzędna – gdy trzeba szybka i dynamiczna, kiedy indziej kojąca, a utwór, który towarzyszy nam, kiedy spadamy z ogromnych wysokości, to absolutne mistrzostwo świata. Głosy postaci są mocno stereotypowe – nie jest to poziom aktorów MGSa, ale też nie tego oczekiwałem po tej grze.

→I VIVA LA REVOLUCION!

Just Cause stoi klimatem. Trzeba ten klimat kupić, aby dobrze się bawić. Gra daje większe, niż jakakolwiek inna, poczucie wolności. Duża w tym zasługa prawie niezniszczalnego bohatera i ogromnej swobody, jaką dają kaskaderskie sztuczki. Tysiąc kilometrów kwadratowych terenu, który od początku stoi przed graczem otworem, oraz możliwości całkowitego pominięcia wątków pobocznych bez żadnych konsekwencji robi wielkie wrażenie. Just Cause to jedna z tych gier, z których aby wyciągać pełnię radości, trzeba samemu chcieć. Będziecie musieli trochę się postarać, aby każda sekunda spędzona na San Esperito była wypełniona czystą akcją. Jeśli przyjmiecie sobie, że poboczne misje i oswabadzanie prowincji jest proste i nudne, wyścigi i zbieranie setek porozrzucanych śmieci wydadzą Wam się głupie, a z Rico się nie polubicie, szansa, że pokochacie tę grę jest niewielka. Jeśli jednak będziecie tylko chcieli, to byle przejazd z wioski do wioski będzie przygodą pełną kaskaderskich sztuczek, pościgów, odkrywania nowych dróg i delektowania się pięknem wysp. Ma się wrażenie, że Just Cause samo zaprasza do zabawy gadżetami, pojazdami, odkrywania nowych miejsc i wykonywania karkołomnych ewolucji dla samej przyjemności. Jeśli tylko dasz się zaprosić – na pewno nie pożałujesz.

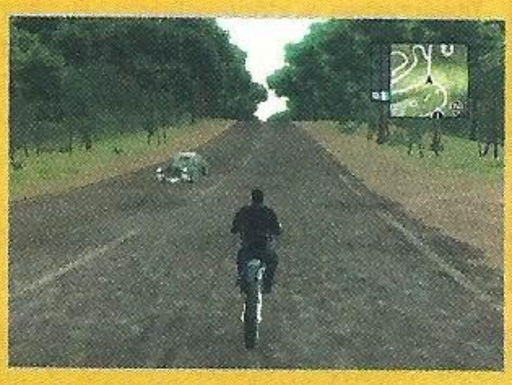
Blizzard Beast ■ ■

OCENA 8.5/10

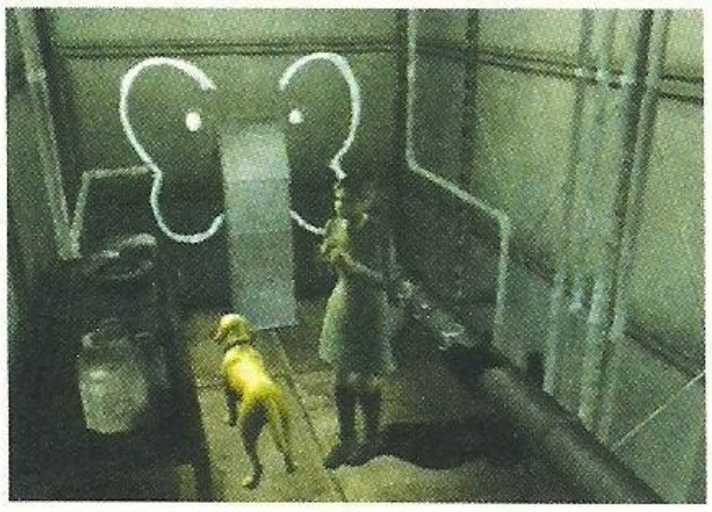
REWOLUCJA W PIĘKNYM STYLU

Rewolucja na PlayStation 2 nie wypaliła

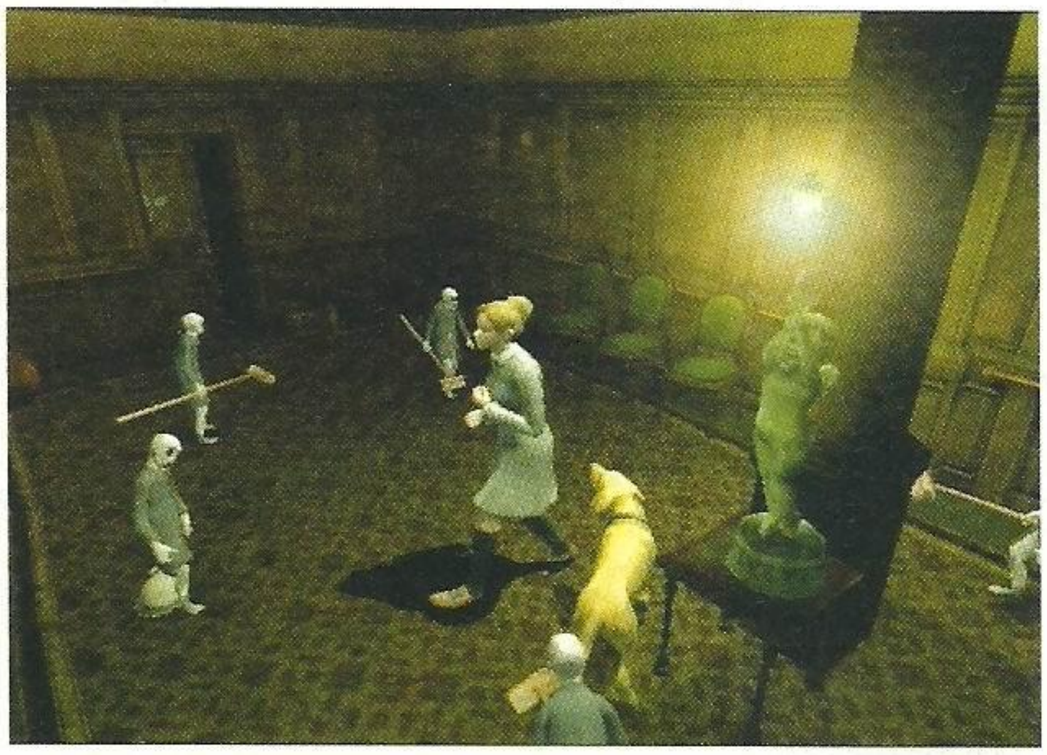
Kiedy po kilkugodzinnej sesji z X360 zmusiłem się wreszcie do odpalenia wersji na PS2, wiedziałem, że będzie źle. Ale na ogrom tej tragedii przygotowany nie byłem. Po pierwsze, nic nie zostało z tropikalnego klimatu. Brzydki niebieski placek, który udaje wodę, gdy lecimy wysoko na spadochronie i skąpane w jednokolorowej mgle wyspy, to porażka na całej linii. Gdy wylądujemy, zobaczymy w pełnej krasie beznadziejne tekstury, potwornie brzydkie, proste i puste otoczenie, i szaroburą paletę barw, która z tropikalnymi krajobrazami wersji na X360 nie ma nic wspólnego. Postacie wyglądają jak ciosane siekierą, pojazdy nie są lepsze,



a roślinność na wyspach nie powinna nawet nazywać się roślinnością. Niestety, w przypadku Just Cause, kiedy w dół leci jakość grafiki, to drastycznie, na łeb, na szyję, leci cały odbiór gry. Tu tak wiele radości, którą gra daje, jest generowane przez klimat, krajobrazy i sielską atmosferę, że ten tytuł po prostu nie ma jak się na PS2 obronić. Nikomu nie będzie chciało się bawić ogromnym światem, zwiedzać go i w nim przebywać, bo po co to robić, kiedy wygląda to wszystko tak, że odrzuca nas od telewizora? Na PlayStation 2 ludzie tylko zrażą się do tej wspaniałej gry. Oceny PS2: Grafika: 4; Dźwięk: 9; Miód: 4; Ogółem: 5.0.



■ Rule of Rose to gra zdecydowanie dla tych, którzy przedkładają klimat i fabułę nad graficzne fajerwerki (co zresztą świetnie widać na screenach). Czyli chyba właśnie dla fanów ambitnych „straszydeł".



RULE OF ROSE

DZIECI MOGĄ BYĆ STRASZNIEJSZE OD ZOMBIAKÓW

PlayStation 2

- Wydawca: Punchline
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

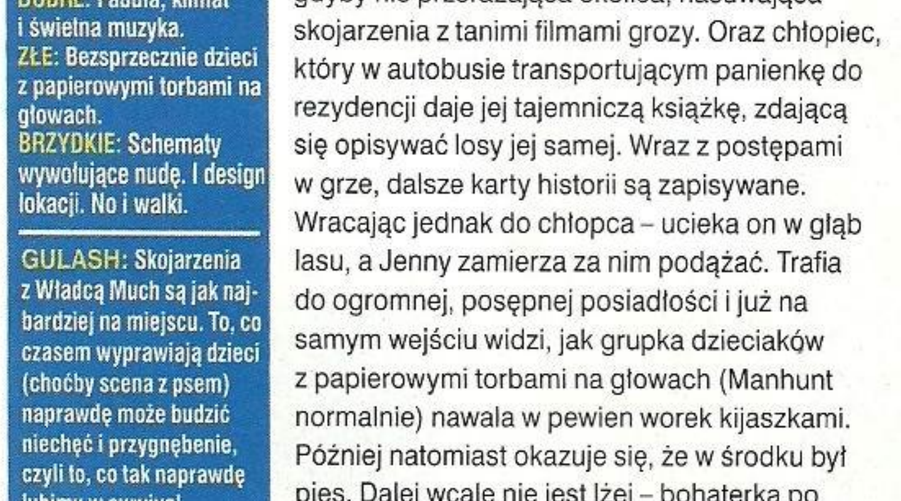
DOBRE: Fabuła, klimat i świetna muzyka.
ZŁE: Bezsprzecznie dzieci z papierowymi torbami na głowach.
BRZYDKIE: Schematy wywołujące nudę. I design lokacji. No i walki.

GULASH: Skojarzenia z Władcą Much są jak najbardziej na miejscu. To, co czasem wyprawiają dzieci (choćby scena z psem) naprawdę może budzić niechęć i przygnębienie, czyli to, co tak naprawdę lubimy w survival horrorach. Scenariusz zdecydowanie zaciekawia i powoduje, że nawet pomimo kulejącej i raczej drugoligowej grafiki, można spokojnie zagłębić się w mury szkoły. Fanów takiej rozrywki na pewno zachwyci kilka zakończeń oraz ciekawe bonusy do odblokowania, ale jeśli jeszcze tego nie zrobili, powinni sięgnąć po Project Zero 1, 2 oraz 3.

Co dobitnie wykazuje **Rule of Rose** właśnie. Ale żeby to wiedzieć, nie trzeba nowego dzieła Punchline sprawdzać. Wystarczy przypomnieć sobie czasy podstawówki, kiedy to przywiązywano co poniektórych do kaloryferów, zamykano w szafach, czy uprzykrzano życie w jakieś inne, niemniej wyrafinowane sposoby.

→I SZKOŁA Z ZASADAMI

Lata trzydzieste XX wieku. Gdy umierają rodzice Jennifer, spokojnej, cichej dziewczynki, zostaje ona wysłana do szkoły z internatem. Wszystko byłoby w jak najlepszym porządku, gdyby nie przerażająca okolica, nasuwająca skojarzenia z tanimi filmami grozy. Oraz chłopiec, który w autobusie transportującym panienkę do rezydencji daje jej tajemniczą książkę, zdającą się opisywać losy jej samej. Wraz z postępami w grze, dalsze karty historii są zapisywane. Wracając jednak do chłopca – ucieka on w głąb lasu, a Jenny zamierza za nim podążać. Trafia do ogromnej, posępnej posiadłości i już na samym wejściu widzi, jak grupka dzieciaków z papierowymi torbami na głowach (Manhunt normalnie) nawala w pewien worek kijaszkami. Później natomiast okazuje się, że w środku był pies. Dalej wcale nie jest lżej – bohaterka po dalszych przykrych doświadczeniach budzi się przywiązana do belki w jakimś tajemniczym pomieszczeniu. Głos zza ściany oświadcza, iż została przyjęta do Arystokratycznego Towarzystwa, w którym obowiązują pewne zasady – co miesiąc, każdy z członków musi dostarczyć dar do siedziby organizacji. Jeśli do końca każdego miesiąca nie złoży podarunku, czeka go niechybna śmierć. Za pierwszym razem, aby się wkupić, musi dostarczyć motyla... Chwilę później Jennifer orientuje się, że jest na pokładzie olbrzymiego Zeppelina i zaczyna się straszenie.



Całość rozgrywki kręci się wokół schematu dobrze znanego z niemal wszystkich survival horrorów – znajdź przedmiot, przynieś, dopasuj. Oczywiście, nie obejdzie się bez kluczenia po kolejnych korytarzach, komnatach i pokojach, gonienia dzieciaków. Przykład z gry wzięty – musimy śledzić chłopca, aby dostać się do pomieszczenia, w którym znajduje się dźwignia potrzebna do obniżenia linki, na której z kolei wiszą nożyczki niezbędne do przecięcia sznura, na którym dynda piesek. Z tym ostatnim wiąże się też fajny patent o którym więcej w ramce.

→I MAM WIDELEC I NIE ZAWAHAM SIĘ GO UŻYĆ!

Przygodę nienaturalnie wydłuża fakt, iż mapa jest dosyć nieczytelna i mało pomocna, a kamera, wzorem choćby klasycznych Residentów, jest statyczna, przez co momentami można się pogubić i przejście z jednego pomieszczenia do drugiego potrafi zająć parę minut, zamiast kilkudziesięciu sekund. Podczas penetrowania posiadłości, jej okolic i włóczenia się po sterowcu, nie zabraknie walk. Wachlarzowi adwersarzy, z jakimi przyjdzie nam się pojedynkować, można zarzucić wszystko, prócz tego, że jest zróżnicowany. Tak więc zazwyczaj atakują nas szkraby jako żywo przypominające z aparycji mumie z Zeldy: Ocarina of Time. Ale podobnych głosów nie wydają. Mechanizm walki to jakieś nieporozumienie. Nie dość, iż kiedy chcemy zadać cios, to nie możemy się ruszać (rozumiem, jakbyśmy pruli z jakiegoś gnata albo większej pukawki, ale, na Boga, my tu posługujemy się widelczykami do deserów i nożami do kopert!), to na dokładkę reakcje naszych oponentów są zwykle śmieszne. Momentalnie na mojej twarzy pojawił się uśmiech, kiedy to wymierzyłem pierwsze razy mojemu napastnikowi – dźgnięcie widelcem spowodowało eksplozję juchy. Wstrząśnięty całym zdarzeniem stałem w miejscu i dalej zawzięcie wymachiwałem zastawą stołową, bo tutaj technika czy pomyślunek żadnego znaczenia nie mają.

→I RÓŻA RZĄDZI!

Niewątpliwym plusem **Rule of Rose** jest klimat. Groteskowe dzieci o sadystycznych skłonnościach, których zachowanie i organizacja społeczności przywodzi na myśl Władcę Much. Żeby nie było – są też dorośli. Oni również są wplątani w całą intrygę. Niepowtarzalną atmosferę buduje muzyka. Skrzypce i fortepian, przygrywają nastrojowo, w zależności od sytuacji nadając wszystkiemu tła i kolorytu, zmieniając tempo i tony. Do tego niezbyt śliczna, ale gustowna grafika, fajne oświetlenie, ściany pobazgrane rysunkami szkrabów, rozgardiasz w pomieszczeniach, czy makabryczne obrazki, jak poharatany miś przytwierdzony do słupa, opleciony drutem. Jednak technicznie oprawa graficzna to nic ponad przeciętność. Niektóre dzieciaki poruszają się sztywno, aczkolwiek już Jennifer jak i piesek Brown wypadają naprawdę nieźle. Niektóre tekstury też nie prezentują najwyższej PSdwójkowej jakości, ale obciachu nie ma. Na uwagę zasługują ładnie animowane i wyreżyserowane wstawki filmowe.

Podsumowując – jeśli macie obcykaną czołówkę survival horrorów na PS2, to możecie sięgnąć po **Rule of Rose**. Potraficie przełknąć nużące schematy – znajdź przedmiot, zanieś, użyj, połącz i długie kluczenie po podobnie wyglądających miejscówkach – kupujcie. Lubicie nietypowe klimaty i ciekawą, sprawnie poprowadzoną fabułę i nie żal Wam grosza? Nie zastanawiajcie się, bo więcej takich pozycji na PS2 zwyczajnie nie uświadczycie. **Ganon** ■■

OCENA 6.9/10
DLA ZATWARDZIAŁYCH FANÓW SURVIVAL HORRORÓW

PSYGARNIJ ZWIERZAKA

Naszemu czworonożnemu przyjacielowi uratowanemu z rąk młodocianych oprawców możemy wydawać proste komendy typu „stój", czy „za mną", ale możemy mu także nakazać poszukiwania jakiegoś przedmiotu. Wybieramy z menu odpowiednią rzecz, wyjmujemy i wydajemy rozkaz, aby czworonóg ją obwąchał, po czym szukał innych, podobnie pachnących, a co za tym idzie, powiązanych ze sobą przedmiotów. Tym sposobem, podążając za najlepszym przyjacielem człowieka, odnaleźć możemy coś, czego na pierwszy rzut oka nie widać. Przyjemnie się ten mechanizm sprawdza i nieco urozmaica zabawę.

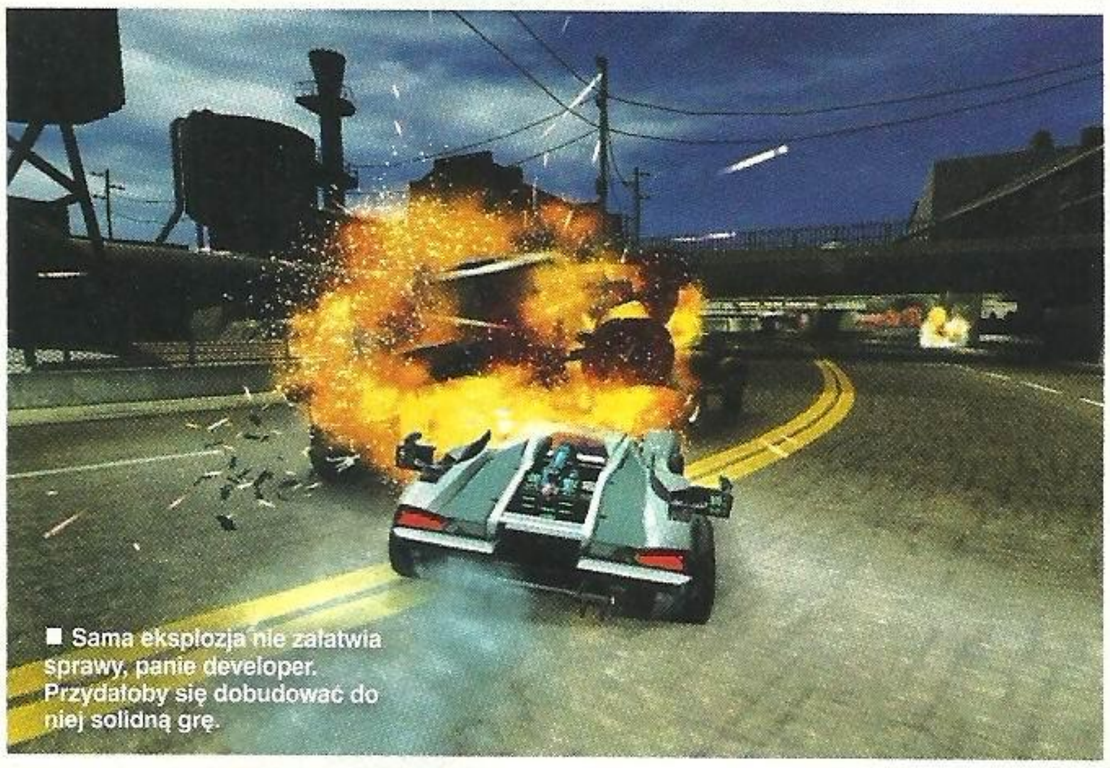
KILLZONE™
LIBERATION

neoplus

Disney | SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS II

neoplus



■ Sama eksplozja nie załatwia sprawy, panie developer. Przydałoby się dobudować do niej solidną grę.

SPY HUNTER: NOWHERE TO RUN

PS2 | Xbox | GCN

- Wydawca: Midway
- Producent: Terminal R.
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

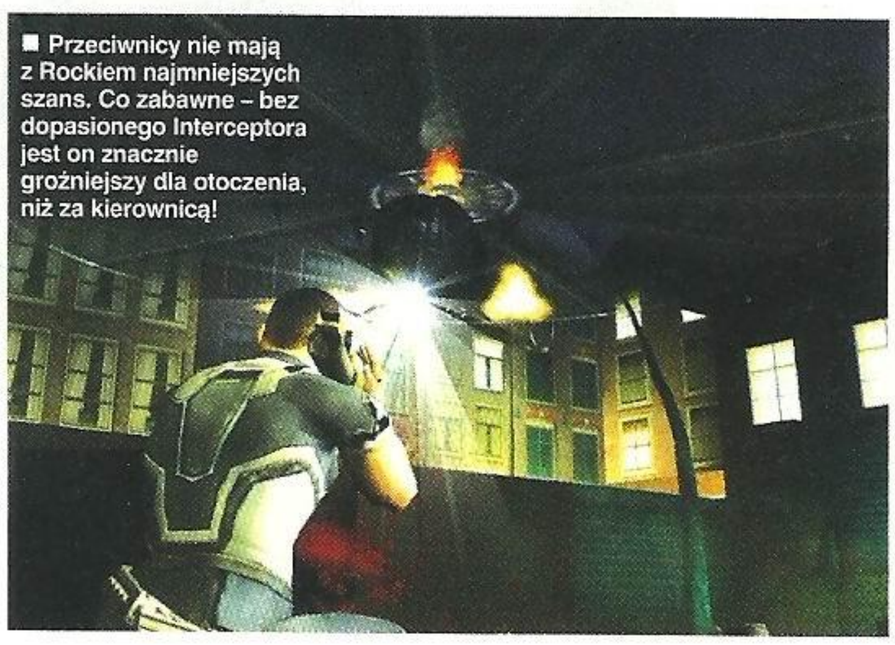
DOBRE: Wymiatanie Rockiem zawsze fajne...
ZŁE: Chaotyczne sterowanie, odpychająca animacja, kiepskie wykonanie.
BRZYDKIE: Sprzedawanie gry gotowej w dziesięciu procentach.

MARCELLUS: Niektórych rzeczy naprawdę nie warto wskrzeszać. Nawalanie do wszystkiego, co się rusza w Spy Hunterze może i było fajne tych z górką dwadzieścia lat temu, ale obecnie nawet The Rock nie jest w stanie tchnąć w nią życia. Jednak pomimo rozlicznych wad nie jest to chyba AŻ taka słaba gra – jak dla mnie jakieś 5/10, bo rozwałka jest całkiem, całkiem.

Tylko w ten sposób przekonasz się, jak tragiczną końcówkę zalicza odchodząca generacja konsol. Fabuła **Spy Hunter: Nowhere to Run** spokojnie wygrywa konkurs na największy kicz ostatniej dekady. Jest sobie zła organizacja NOSTRA, która ze wszystkich niewłaściwych rzeczy na świecie, najbardziej chciałaby wykraść rządowy wehikuł do zadań specjalnych – Interceptor. Jest sobie Alex Decker, były pilot wojskowy, a obecnie rządowy agent, który Interceptorem jeździ do pracy i nie pozwoli, aby w najbliższym czasie fura zmieniła właściciela. Obok tego wszystkiego jest jeszcze sam Interceptor – wypakowany elektroniką pojazd, który w kilka sekund przeistacza się z samochodu w motorówkę albo motocykl. Po co? Przekonacie się sami. A wehikuł dopasiony jest lepiej, niż niejeden wojskowy myśliwiec – gdyby nie to, NOSTRA położyłaby na nim łapy już w trakcie szkaradnego intra do gry. Mówi się, że czasy się zmieniają. Problem w tym, że złe korporacje w grach video nadal wolą kupować armie najemników i wysłać je przeciw bohaterskiemu samotnikowi, zamiast przekupić po prostu jakiegoś polityka i wyjąć swój łup po cichu z garażu. Przez dwanaście nudnych i brzydkich misji, Alex Decker udowadniał będzie złej korporacji, że kupiła zbyt mało amunicji, bomb, helikopterów i ludzi, aby go powstrzymać.

→I ZA SZYBKO!

Musicie wiedzieć, że **Spy Hunter: Nowhere to Run** to tytuł filmu, który przy dobrych wiatrach wejdzie na ekrany kin w 2007 roku. Midway nie chciało marnować aż tyle czasu i grę opartą na kinowym hicie (?) wydało już teraz. Powiem tak – jeśli chcecie znać zakończenie filmu, który w kinach pojawi się za rok – śmiało atakujcie Nowhere to Run. Jeśli chcecie grać jako Dwayne „The Rock" Johnson i sprzedawać bandziorom NOSTRY wrestlingowe chwyty i rzuty, również atakujcie Spy Huntera. I na koniec – jeśli interesuje Was gra, która jest przypadkowym zlepkiem paskudnych animacji CGI, beznadziejnej strzelanki i chaotycznego racera, to kupując Nowhere to Run poczujecie się jak w domu.



■ Przeciwnicy nie mają z Rockiem najmniejszych szans. Co zabawne – bez dopasionego Interceptora jest on znacznie groźniejszy dla otoczenia, niż za kierownicą!

POWTARZAJ ZA MNĄ – POJADĘ I KUPIĘ SPY HUNTER, POJADĘ I KUPIĘ...

Dwanaście misji to aż nadto, aby zdać sobie sprawę, że Nowhere to Run robione było na szybko i bez pomysłu. Każdy dotychczas wydany tytuł z serii Spy Hunter opowiadał o supersamochodzie ścigającym przestępców. Fura strzelała do uciekinierów, rozwalała samoloty, a w razie potrzeby zmieniała się w łódkę i kontynuowała pościg na wodzie. Tym razem twórcy wpadli na pomysł, że kierowca Interceptora musi czasem wysiąść z samochodu i osobiście nakopać kilku gangsterom do tyłków. Całe szczęście, że Alex Decker opuszcza niekiedy samochód, bo misje, w których prowadzimy furę i strzelamy do agresorów to absolutna porażka. Sterowanie jest zbyt chaotyczne, przez co furą rzuca na lewo i prawo przy najmniejszym wychyleniu gały. Wzięcie na celownik latającego obiektu również mija się z celem, bo Interceptor strzela wyłącznie przed siebie. No i wreszcie – animacja tak potwornie chrupie, że o poczuciu pędu, czy jakichkolwiek emocjach związanych z „zabawą" możecie zapomnieć. Innymi słowy, jazda samochodem i strzelanie do gangoli NOSTRY jest do bani, choć powinno być zupełnie na odwrót. Pędzący przed siebie Interceptor porównać można do bezradnie toczącego się po schodach pudła, które czasem skręci, czasem strzeli, a czasem zaliczy jakiś punkt misji. Chaos jest niewyobrażalny.

Nieznacznie lepiej radzi sobie Alex Decker po wyjściu z Interceptora. Tak długo, jak atakują go nieuzbrojeni bandyci, zestaw trzech ciosów na krzyż pozwala mu zaliczać misje bez większego problemu. Zgroza przychodzi w momencie, kiedy agent musi wyjąć broń... Mimo iż podczas strzelanin kamera zajmuje miejsce nad prawym ramieniem Deckera, trafienie we wskazany punkt jest praktycznie niewykonalne. Celownik lata jak szalony, a próby przesunięcia go o kilka milimetrów kończą się seriami bluzgów i przekleństw. Tragedia!

→I UCIEC, ALE DOKĄD?

O oprawę video, muzykę, czy renderowane filmy nawet nie pytajcie. To fajnie, że Dwayne Johnson zagrał główną rolę w grze, problem w tym, że on i jego „wiecznie-te-same" ciosy to jedyna atrakcja nowego Spy Huntera. Widzieliście setki lepszych strzelanek, wyścigów i chodzonych mordoklepek. A podtytuł „Nowhere to Run" odnosi się w tym wypadku do pudełka z grą, które półek sklepowych raczej nie opuści!

Matt ■■

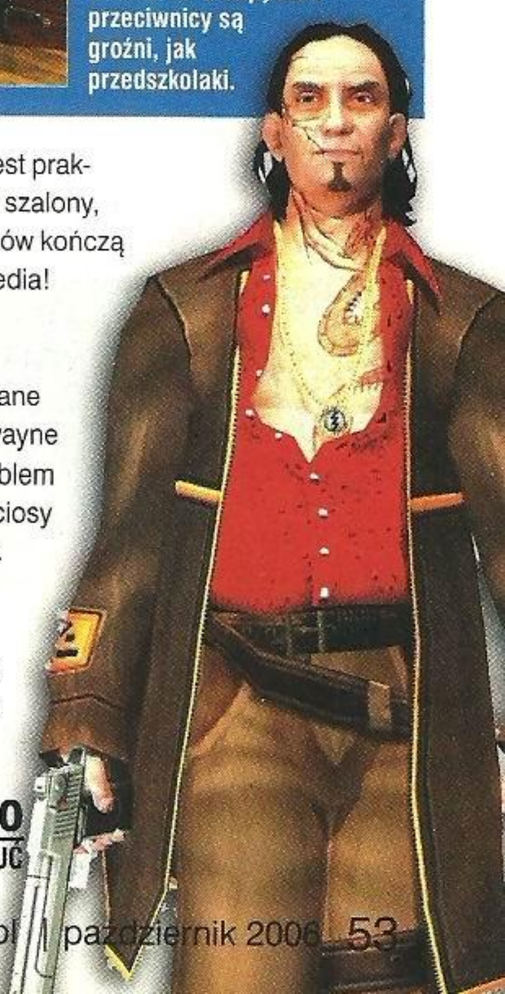
OCENA 3.5/10
WSZYSTKO MOŻNA POPSUĆ

Ranking najsłabszych akcji Spy Huntera

Strzelanie do wesoło biegających przeciwników to najgorszy element „zabawy" z nowym Spy Hunterem. Nie dość, że ciężko w nich trafić, bo są naprawdę szybcy, to sterowanie chaotycznie latającym celownikiem jest zwykłym nieporozumieniem. Najlepsi jednak są oponenci, którzy zawsze bezmyślnie napierają do przodu.

Nie obraziłbym się, gdyby w Spy Hunterze zabrakło jego znaku rozpoznawczego – Interceptora. Już na wstępie dowiaduję się, że sterowanie nim jest zbyt czułe, strzelanie do przeciwników bardzo umowne, a animacja w trakcie pościgów chrupie w najlepsze. Możliwość zmiany w motorówkę nie pomaga.

Na pocieszenie zawsze jednak pozostaje klepanie przeciwników po gębach. W ciosach bohatera kryje się solidna dawka mocy, problem w tym, że zbyt wielu zagrań nasz przyjaciel nie zna. Lubicie bić dzieci? To dobrze. Oklepywani przeciwnicy są groźni, jak przedszkolaki.



Xbox 360

- Wydawca: Evolved
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Różnorodność stylów gry, efekty orb sparków, jakość intra, bezstresowe granie Dwingvattem.
ZŁE: Brak sensownej fabuły, niezrozumiały system trafień bossów.
BRZYDKIE: Potraktowanie fabuły – nie sposób pojąć o co biega, pomysł z sejwami.

GULASH: Monotonna? Nudna? Kolego Bananie, czy każda gra video musi być rozbudowana na tysiąc sposobów, żeby napięci i spoceni hardcore'owcy dostrzegali w niej to coś? Kiedyś w popylało się w bok w podskokach lub leciało się do góry i strzelało, czasem rzucając bombę. N3 jest właśnie takie. Proste. Luźne. Odstresowujące.... I piękne! Szczególnie w HD!

NINETY NINE NIGHTS

DZIEWIĘĆDZIESIĄT DZIEWIĘĆ TRUPÓW NA MINUTĘ I NADAL PRZYSPIESZA... CO ZA JATKA!

Nazwa kojarząca się w pierwszej kolejności z Saturnowym klasykiem, z luminesowym Mizuguchim u steru, rozgrywka żywcem przeniesiona z Dynasty Warriors, przy zastąpieniu legendarnych japońskich herosów rycerzami, goblinami i orkami, a nazw krain – zbitkami par identycznych spół- i samogłosek Jest coś hipnotyzującego w mashowaniu przycisku i oglądaniu rosnących w zastraszającym tempie kup zwłok wokół człowieka. Nawet kiedy człowiek steruje dziewczynką z metalowymi skrzydłami na plecach albo daleką kuzynką Finalowego Viviego biegającą z kluczem pożyczonym od kingdomheartsowego Sory.

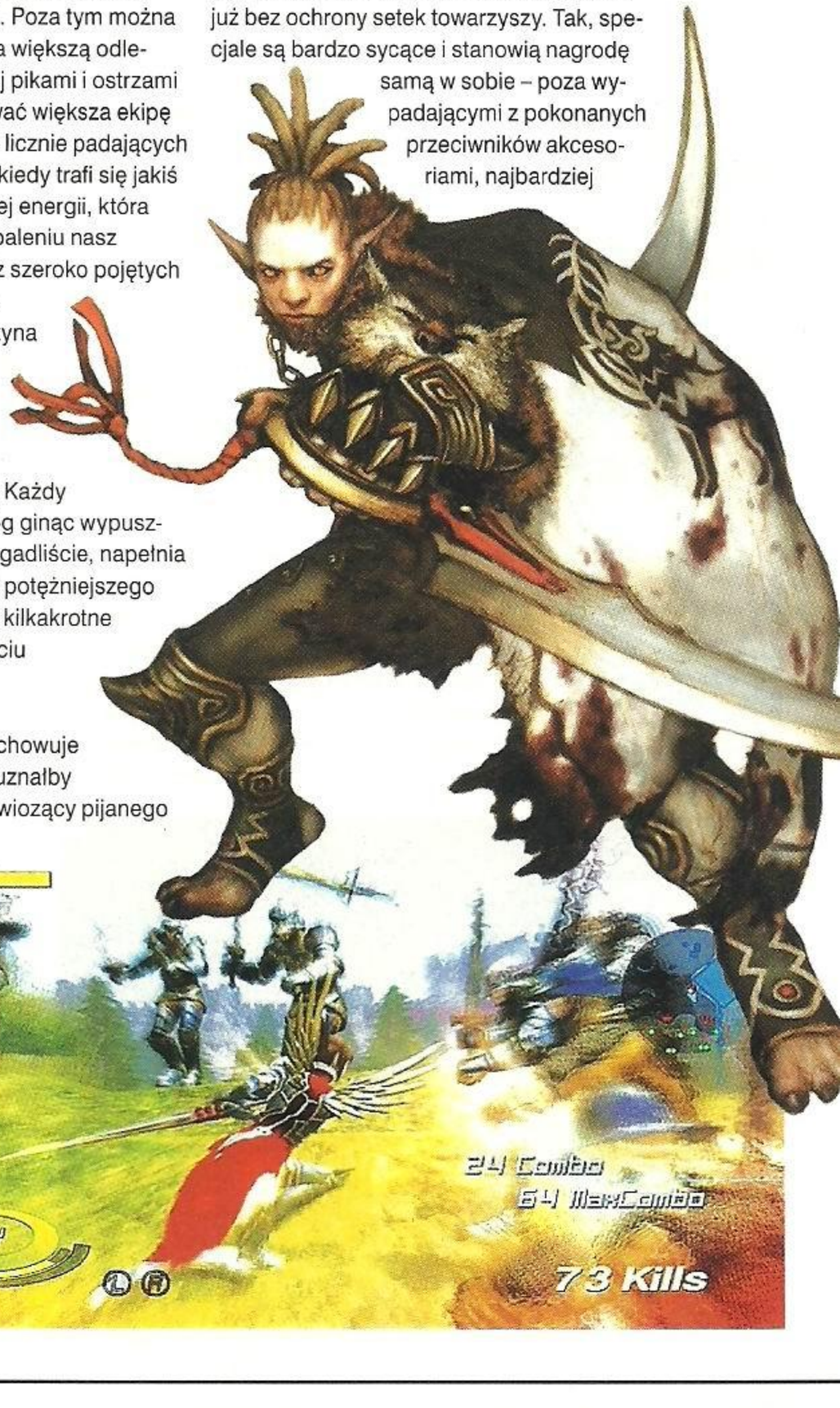
Można tu jeszcze mnożyć porównania i zapożyczenia, ale wystarczający na kilkanaście godzin pakiet siedmiu postaci, każdej z własnym stylem rozgrywki, combosami i resztkami fabuły udającymi epicką historię, broni się jako całkiem relaksująca, odmóżdżona gra.

Świat fantasy, w którym walczą siły mroku i jasności, jest dosyć standardowy, ale autorzy postarali się, żeby nie było za łatwo z rozpoznawaniem poszczególnych ras. Uderzająco podobne do mrocznych elfów istoty to Asparr, żabopodobni Pwwucksowie nie pojawili się na ekranie u Tolkiena, bo są raczej pocieszni, niż straszni, a Gwaggowie, to kolejny przejaw uwielbienia dla spółgłosek z jakim autorzy nie potrafią się ukryć, co widać jeszcze po nazwach poziomów – Varrfarrinn, Eaurvarria czy Wyandeek. Poza tym jednak występują tu ludzie, orki, gobliny i trolle.

→I RYCERZE, GOLBINY, WIELKA WOJNA

Zaczynamy od wyboru dostępnej postaci (kolejne odblokowują się w miarę kończenia prostego trybu fabularnego). Jeden przycisk to cios prosty, drugi – potężniejszy, podskok (mają go wszyscy poza jednym niemałym wyjątkiem) i blok (też nie wszyscy). Przyznam bez wstydu, że pierwszy raz użyłem bloku gdzieś tak w połowie gry, siekając przeciwników trzecią odblokowaną postacią, podczas starcia z królem Dwyfarrio (zwracam uwagę na podwójne r, bo będzie tego więcej). Poza tym można jeszcze dashować, żeby oddalić się na większą odległość od kupy przeciwników najeżonej pikami i ostrzami zakrzywionych szabli, oraz poczęstować większa ekipę jednym z dwóch specjali. Z każdego z licznie padających wrogów wylatuje mała (albo większa, kiedy trafi się jakiś czarownik czy troll) kropelka czerwonej energii, która zasila pierwszy pasek specjali. Po odpaleniu nasz bohater, korzystając z mocy jednego z szeroko pojętych żywiołów, zaczyna siać spustoszenie, podczas którego licznik zabitych zaczyna przypominać taksometr, kiedy człowiek jedzie na prowincję do Gulasha. Każda z postaci wymiata na swój sposób, przy czym rodzaj ataków uzależniony jest od przycisku. Każdy załatwiony przy specjalnym ataku wróg ginąc wypuszcza kropelkę niebieską, która – tak – zgadliście, napełnia drugi pasek. Aby więc zapełnić pasek potężniejszego specjala – Orb Sparka, potrzebne jest kilkakrotne użycie pierwszego – najlepiej po wejściu w sam środek skupiska wrogów.

Odpalenie Orb Sparka to ekstaza zniszczenia, podczas której licznik zachowuje się w sposób, który za nieprzyzwoity uznałby nawet najbardziej bezczelny taryfiarz wiozący pijanego obcokrajowca spod Centralnego. Gejzery wytryskującej ziemi, gigantyczna fala zalewająca wszystko na swej drodze, seria potężnych eksplozji, oślepiające światła... I nagle armia gromadzących się wokół nas goblinów przestaje biec i zaczyna leżeć, a nieliczne niedobitki zaczynają z góry skazany na porażkę atak już bez ochrony setek towarzyszy. Tak, specjale są bardzo sycące i stanowią nagrodę samą w sobie – poza wypadającymi z pokonanych przeciwników akcesoriami, najbardziej



■ Efekty czarów są fantastyczne i pokazują, co potrafi konsola nowej generacji. A potrafi wiele.

■ Bez wątpienia Ninety Nine Nights zostało przygotowane głównie z myślą o japońskim rynku – po pierwsze, ludzie uwielbiają tam takie młócki, a po drugie – Xbox 360 potrzebuje jak największego wsparcia japońskich developerów.

czekałem właśnie na okazję ich wykorzystania. Bo nie ma co szaleć z Orb Sparkiem na zwykłą grupkę wrogów – tu trzeba zaczekać na dolinę pełną szykujących się do szturmu orków i goblinów, wbiec w ich szeregi, zebrać do kupy, pociągnąć za sobą i zwalić im na łby powodziową falę, albo wleźć w sam środek hordy i dopiero wtedy przywalić im z grubej rury.

Gra nie jest skomplikowana (część misji – nie ukrywam – da się przejść tylko mashując jeden przycisk), ale momentami bywa trudna. Każda z postaci ma do zaliczenia od trzech do sześciu poziomów – krain, z których większe potrafią zająć około 30-40 minut ostrego siekania. Bez sejwów, a trafiają się bitwy, w których na pokonanie czeka trzech różnych bossów po sobie. Dodatkowo gra podczas tych właśnie starć wykazuje dramatyczną niekonsekwencję – wróg nie blokuje, ciosy wchodzą, ale z paska energii nic nie schodzi. A następne dwa ciosy już czynią wyłom w jego zapasach energii. Nie, też nie wiem dlaczego. A że odnowić energię można tylko za pomocą rozrzucanych przez pokonanych wrogów przedmiotów oraz odnajdując je w ukrytych skrzyniach, to taka niekonsekwencja nie jest fajna. O dziwo jednak tutaj w sukurs przychodzą sojusznicy. Części bohaterów w walce towarzyszą dwie armie sterowane przy pomocy triggerów. Rodzaj wojsk – chociaż do ustalenia – jest niezbyt istotny. Ważniejsi są inni oficerowie albo sojusznicy – nierzadko zresztą postacie, którymi możemy sterować później w trybie fabularnym. Historia zahacza o życiorysy osób (i nie tylko) z obu stron konfliktu, więc raz walczymy rycerzami świątyni, a chwile potem mścimy się goblinem za to, co wyprawiali.

→I DYNASTY WARRIORS HD

No więc sojusznicy bohaterscy są niezłymi i, z tego co się orientuję, nieśmiertelnymi wojownikami, którzy nadspodziewanie dobrze radzą sobie z innymi bossami. Mimo to, należy jednak levelować postacie i zbierać akcesoria – niektóre walki potrafią wkurzyć i mocno doskwiera tu brak sejwa czy jakichkolwiek checkpointów. Z kolejnymi poziomami doświadczenia dochodzą możliwości noszenia potężniejszej broni oraz korzystania z mocarniejszych combosów.

Grafika jest olśniewająco dobra. Ale to next gen i muszę udawać, że zupełnie się nie przejąłem. Co prawda każdy goblin wygląda jak inny goblin, a każdy rycerz jak inny rycerz, jednak już bohaterowie i co ważniejsze postacie są ładne, ciekawe i starannie wykonane.

konsola przez chwilę się dławi. Poza tym jest jednak płynnie i dobrze, nawet kiedy tłum trupów podrywa się do góry po potężniejszym czarze. Całości towarzyszy dźwięk – świetna, spokojna i nastrajająca bitewnie muzyka plus świst broni przerywany okazyjnymi hałasami specjali. Głosy są czyste i wyraźne (jak są, bo w czasie misji komunikaty są tylko tekstowe) i dźwiękowo jest bardzo przyzwoicie, chociaż motyw przewodni z czasem się osłuchuje.

Z większych błędów zaliczyłbym przerywniki na silniku gry, które zatrzymują nasza postać na sekundę przed wyświetleniem i na sekundę po, ale nie zatrzymują wrogów, więc kilka razy dostałem parę ciosów, kiedy nic nie mogłem już/jeszcze zrobić. Nie podobają mi się też ograniczenia krainy – niewidzialne ściany wyznaczające granice mapek, za które nie da się wyjść, spowodowały, że nie mogłem podnieść jakichś wypadających przedmiotów. Zdarza się rzadko, ale zdarza, więc donoszę.

Całość jest prosta i może się podobać, jeżeli ktoś lubi młóckę i levelowanie postaci (w zasadzie niezbędne do skończenia gry z prawdziwym zakończeniem). Trochę dziwnie jest z sejwami – po zakończeniu gry każdym z bohaterów trzeba zakładać osobne profile, żeby nie skasować sobie dokonań innych postaci. Poza tym zdobywanie doświadczenia i przechodzenie od nowa tych samych poziomów w celu zebrania punktów do odblokowania wszelkich obrazków zabierze trochę czasu, ale jest zbyt monotonne. Jak ta gra. Ładna, pokazująca możliwości konsoli, ale na dłuższą metę jednak nudna.

Banan ■■

PRZYZNAM BEZ WSTYDU, ŻE PIERWSZY RAZ UŻYŁEM BLOKU GDZIEŚ TAK W POŁOWIE GRY, SIEKAJĄC TRZECIĄ ODBLOKOWANĄ POSTACIĄ

Otoczenie jest efektowne i bogate w szczegóły – czy są to skąpane w deszczu ostępy leśne, skuta lodem warownia broniąca Lodowej Bramy, czy posępne połacie Pholya Flatlands, gdzie rozgrywają się finałowe sceny gry. Jeśli wierzyć licznikowi załatwionych, w jednej chwili na ekranie jest i po kilkaset postaci (wliczam w to naszych sojuszników), a konsola radzi sobie z nimi dobrze. Szczególnie imponujący jest widok armii goblinów – początkowo ich sylwetki są zamazane, a po chwili z bandy kropek robi się nieprzyjazna masa zbrojna w zakrzywione ostrza. Zwolnienia zdarzają się jedynie przy rozwalaniu wież strzelniczych – kiedy sypią się,

OCENA 6.8/10
DZIEWIĘĆDZIESIĄT DZIEWIĘĆ MONOTONNYCH GODZIN

■ Niektóre krainy, czy też pola boju, nieco odstają od reszty pod względem wykonania. Oprawa trzyma jednaj równy, wysoki poziom.

Bohaterscy Bohaterowie Baśni

Wygląd postaci sprawia wrażenie znalezionego w zaginionych archiwach projektantów Soul Calibura. Mamy tu błyskawicznie wycinającego w pień wszystkich dookoła bez jednego draśnięcia Dwingvatta; strzelającą wodą i ciskającą bańki Tyururu; dzierżący potężny krzyż potrafiący zmieniać się w coraz bardziej imponujące bronie Klarrann nieźle radzi sobie w tłumie, a Myifee stanowczo za bardzo lubi rzucać swoją kosą o dwóch ostrzach i jest zbyt wolny. Aspharr i Inphyy to dobrze zbalansowane postacie – niejako głównie bohaterowie gry, o czym świadczy ostatni poziom Inphyy, a Vigk Vagk to w zasadzie duży, trollowy deser. Tu zresztą objawia się pewna słabość gry – fabuła opowiadana pomiędzy misjami albo w ich trakcie jest tak poszatkowana, że nie sposób zastanawiać się, czy nie była przypadkiem zakrojona na więcej postaci, które dorzuciłyby kilka cegiełek zrozumienia do tego, co widzimy na ekranie. Dopiero podczas grania Klarrannem (odkrywanym jako jedna z ostatnich postaci) pojawia się temat Króla Nocy i podania o 99 Nocach Mroku, po których osoba, która połączy przedzielony w zamierzchłych czasach na pół kamień zdobędzie nieopisaną moc. Że dodam od siebie – wcześniejsza nieznajomość tego faktu nie przeszkodziła mi zbytnio.

SAINTS ROW

NAJWIERNIEJSZA KALKA GTA

Xbox 360

- Wydawca: THQ
- Producent: Volition
- Liczba graczy: 1-12

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

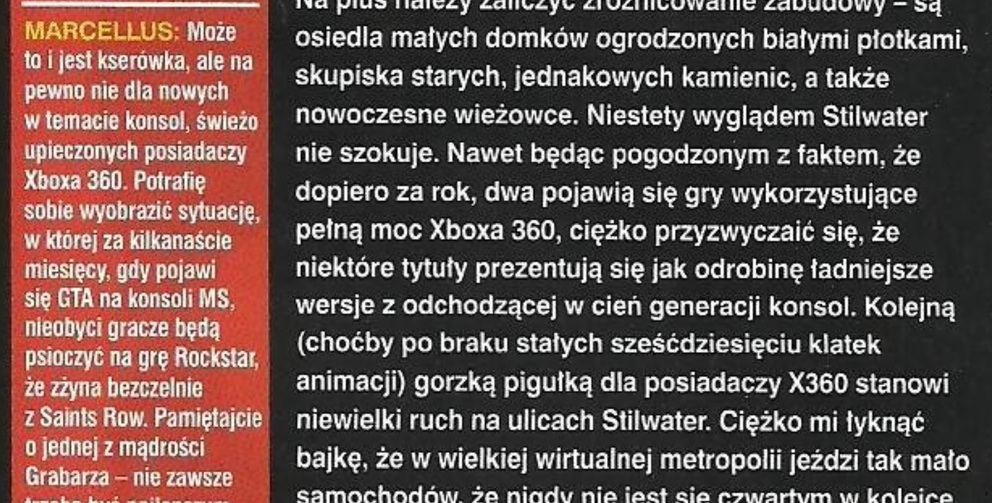
DOBRE: Zabawa online, świetne głosy lektorów, luźny klimat, przyjazne sterowanie i celowanie.
ZŁE: Zmuszanie do wykonywania szybko nudzących się zadań dodatkowych.
BRZYDKIE: Mały ruch na ulicach miasta, dorysowujące się budynki, pop-up.

MARCELLUS: Może to i jest kserówka, ale na pewno nie dla nowych w temacie konsol, świeżo upieczonych posiadaczy Xboxa 360. Potrafię sobie wyobrazić sytuację, w której za kilkanaście miesięcy, gdy pojawi się GTA na konsoli MS, nieobyci gracze będą psioczyć na grę Rockstar, że zżyna bezczelnie z Saints Row. Pamiętajcie o jednej z mądrości Grabarza – nie zawsze trzeba być najlepszym, czasami wystarczy być pierwszym. A Saints Row jest pierwszą grą gangsterską na konsolach nowej generacji. I to dobrą. Jak dla mnie 8/10 na luzaku.

Do premiery Grand Theft Auto IV został jeszcze rok, a na razie posiadacze X360 nie mogą narzekać na nadmiar „symulatorów gangoli", dlatego wydaje się dobrym pomysłem wejście na rynek z własną grą gangsterską właśnie teraz. Nikt normalny nie odważy się konkurować bezpośrednio z gigantem od Rockstar, a poza tym gracze chętnie łykną coś, co choć trochę osłodzi im konieczność czekania na GTA. Volition zdają się o tym doskonale wiedzieć, ale w przeciwieństwie do konkurentów, poszli na łatwiznę tworząc zwyczajną kopię wielkiej serii. Saints Row nie jest chłodne jak The Getaway, czy The Godfather – skorzystano raczej z bogatej palety ciepłych kolorów, rozluźniono atmosferę humorystycznymi elementami, przedstawiając losy gangsterów z przymrużeniem oka. Szukacie poważnej opowieści o honorze i zemście? Zapomnijcie, to nie ta bajka.

→| STIL-DRES

Miejscem akcji jest fikcyjne miasto Stilwater, które z powodzeniem mogłoby pojawić się w dowolnej części GTA. Miłośnicy tego typu gier poczują się jak w domu widząc kolejkę miejską, wielkie mosty prowadzące do części metropolii znajdującej się na wyspie, czy lotnisko, z którego niestety nie da się porwać samolotu. Na plus należy zaliczyć zróżnicowanie zabudowy – są osiedla małych domków ogrodzonych białymi płotkami, skupiska starych, jednakowych kamienic, a także nowoczesne wieżowce. Niestety wyglądem Stilwater nie szokuje. Nawet będąc pogodzonym z faktem, że dopiero za rok, dwa pojawią się gry wykorzystujące pełną moc Xboxa 360, ciężko przyzwyczaić się, że niektóre tytuły prezentują się jak odrobinę ładniejsze wersje z odchodzącej w cień generacji konsol. Kolejną (choćby po braku stałych sześćdziesięciu klatek animacji) gorzką pigułką dla posiadaczy X360 stanowi niewielki ruch na ulicach Stilwater. Ciężko mi łyknąć bajkę, że w wielkiej wirtualnej metropolii jeździ tak mało samochodów, że nigdy nie jest się czwartym w kolejce na światłach, a żeby znaleźć sobie jakikolwiek wóz do wykonania misji trzeba się często przebiec kilkadziesiąt metrów. Przechodniów też zbyt wielu się nie widuje, a na domiar złego, poza ostrymi teksturami i świetnym oświetleniem, Saints Row nie ma się czym pochwalić. Na pojawiające się nagle kilka metrów przed maską samochody, czy wyskakujące znikąd budynki można było przymknąć oko na PS2, ale od X360 oczekiwałbym czegoś więcej. Zresztą dałoby się to zrozumieć, gdyby miasto było naprawdę wielkie, ale nic takiego nie ma tutaj miejsca. Myślę, że nie będzie przesady w stwierdzeniu, że Stilwater nie jest wcale większe niż Liberty City.

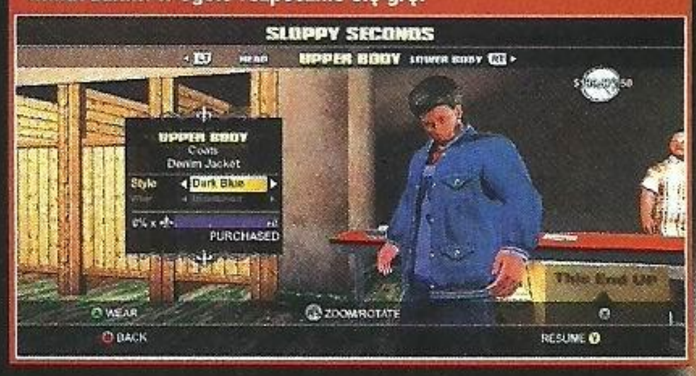


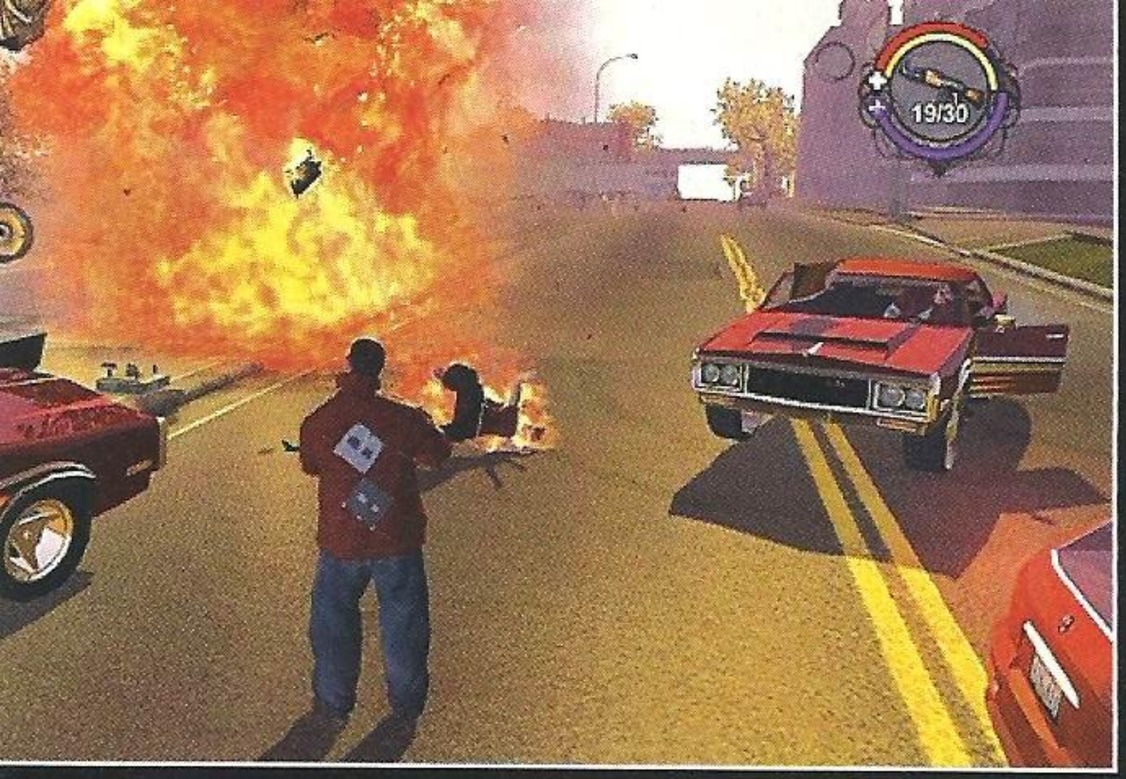
→| MÓW COŚ

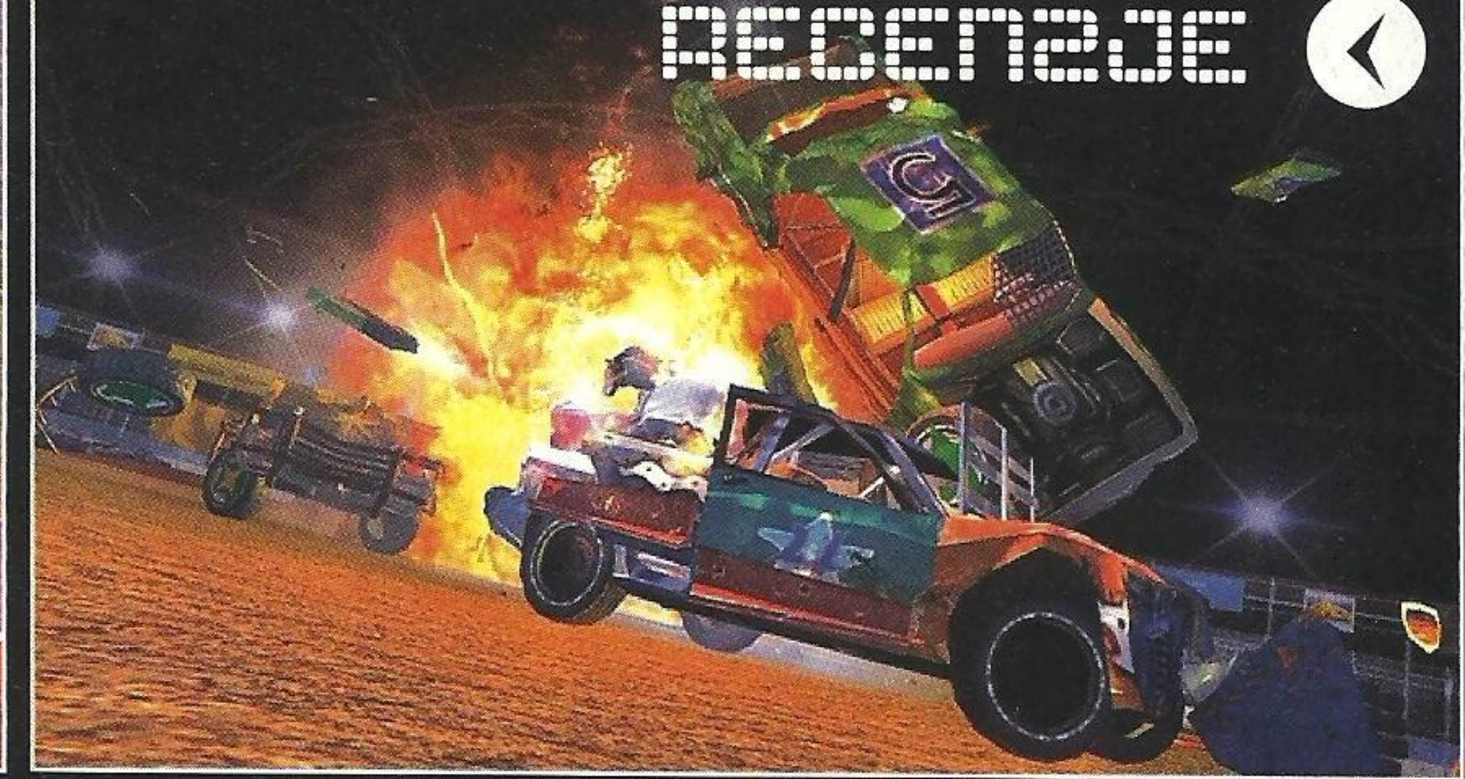
Stilwater jest miejscem działania czterech gangów, a bohater gry, podobnie jak w The Warriors, trafia do najsłabszego z nich. Przypadkowo znajduje się w centrum strzelaniny i cudem uchodzi z niej z życiem uratowany przez niejakiego Juliusa, który proponuje mu dołączenie się do ekipy Saints, słabiaków z ambicjami. Historia nie jest specjalnie wydumana, ale wielkim plusem Saints Row są doskonali lektorzy nadający grze odpowiedniego klimatu – Julius ma świetny, głęboki głos twardziela-inteligenta, a inne postacie nie pozostają w tyle i muszę przyznać, że słucha się ich bardzo dobrze. Co ważniejsze, bohater jest niemową, dlatego cała odpowiedzialność za pchanie fabuły do przodu spadła na pozostałe postacie – a te wypadły w swojej roli doskonale i być może dzięki nim interesowało mnie jak potoczą się nasze wspólne losy. Niestety, nie można pochwalić autorów za głosy pozostałych mieszkańców miasta, a więc kierowców, przechodniów, fotoreporterów itp. Są strasznie sztuczni i bezbarwni, a swoje kwestie wypowiadają bez należytej dramaturgii. Sytuację ratuje świetnie dobrana ścieżka dźwiękowa z kawałkami rockowymi,

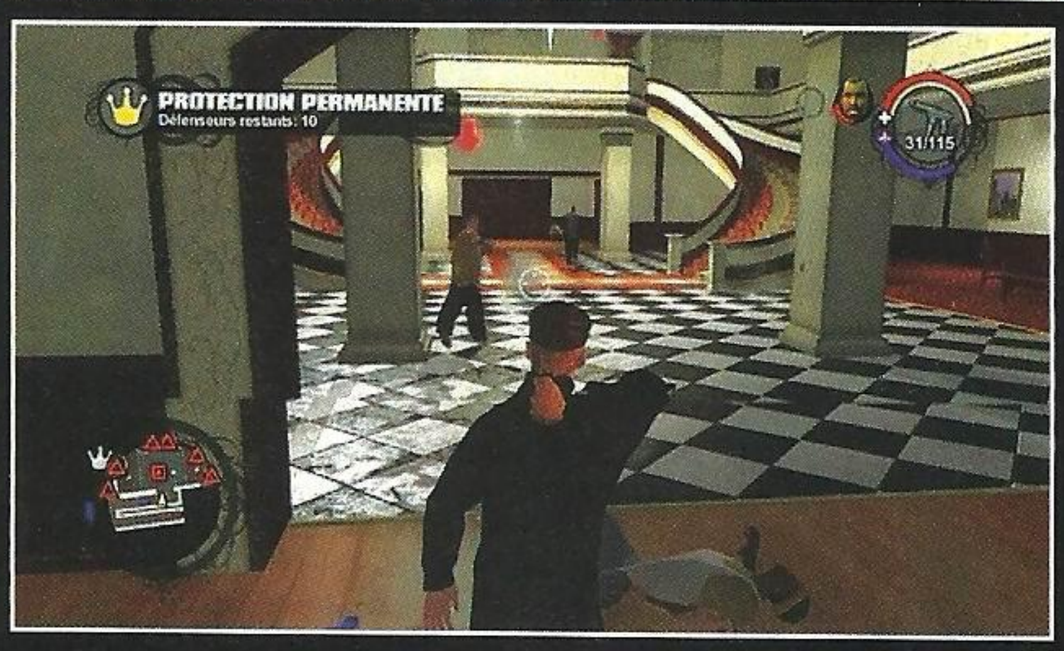
POKAŻ SWOJĄ TWARZ

Zanim rozpocznie się zabawę należy zdecydować się jak powinien wyglądać bohater. Do dyspozycji oddano potężne narzędzie pozwalające na dokonanie licznych zmian, głównie w wyglądzie głowy i twarzy postaci. Standardowo można zmienić kolor skóry, fryzurę, wąsy i brodę, ale prócz tego da się określić, jakie gangol będzie mieć czoło, czy wargi zasłonią zęby i jak bardzo kwadratową szczęką postraszy przeciwników. Sam nie wiem dlaczego, ale osobiście tak „zoperowałem" swojego „nygusa", że prezentował się jak brakujące ogniwo ewolucji. Wielki nos, szeroka szczęka, zęby na wierzchu i zapadnięte oczodoły. Do tego rude włosy podniesione niczym u Paula z Tekkena. Zabawa jest przednia i można stracić kilkanaście minut zanim w ogóle rozpocznie się grę.









hip-hopowymi, a nawet z utworami klasycznymi w dziwny sposób pasującymi do rozjeżdżania ogromną cysterną przechodniów i samochodów...

→| PO PROSTU GANGOL

Zabawa w singlu nie odbiega bardzo od standardów gier gangsterskich – bohater potrafi biegać, pływać, kopać, bić i blokować. Do bezzwrotnej pożyczki samochodu namawia kierowców prostym w szczękę (chociaż nie rozumiem dlaczego duszenie przycisku sprawia, że zatrzymuję samochód, który już kawałek ode mnie odjechał). Auta prowadzi się łatwo, olewając wszelkie zasady ruchu drogowego bez większego narażania się na zainteresowanie ze strony policji, będącej chyba tylko dodatkiem do gry. Naprawdę sporo się namęczyłem, żeby zaczęła mnie gonić brygada antyterrorystyczna. Stróże prawa są słabymi kierowcami i nie potrafią skutecznie zatrzymać uciekającego samochodu, za to dość łatwo sprawić żeby wbili się w drzewo i efektownie wylecieli z auta przez przednią szybę. Inna sprawa, że wystarczy wypełnić misję polegającą na porwaniu i przetrzymaniu w samochodzie ofiary przez kilkadziesiąt sekund, aby wyzerował się wskaźnik bycia ściganym przez mundurowych, co jest tanim i łatwym sposobem na pozbycie się ogona oraz zdobycie dodatkowego szacunu.

→| SZACUN, ZIOM

Tylko dzięki niemu można uzyskać dostęp do podstawowych misji, co przedłuża zabawę i zmusza graczy do wypełniania zadań pobocznych. Wśród nich jest przewożenie autem VIPów zabawiających się z prostytutkami, wymuszanie wypadków w celu naciągnięcia firm ubezpieczeniowych na wypłatę odszkodowań, czy urządzanie totalnego mayhemu w stylu Crashy z Burnouta, gdzie punkty są przyznawane za kolejne zdemolowane samochody. Dość szybko misje te stają się nudne i zaczyna irytować to, że nie można liniowo ukończyć gry wykonując zadania główne kolejno po sobie, bez żadnych przerywników. Można brzydko pomyśleć, że autorzy bali się, że gracze znudzą się głównym wątkiem i stracą zapał do zabawy, dlatego zdecydowali się dawkować kolejne istotne misje. Dla mnie to krok wstecz w ewolucji gatunku gier, w którym można robić wszystko, na co się ma ochotę.

Generalnie jednak zadanie gracza polega na walce z gangami, odbieraniu im terytorium i obronie własnego dobytku. Sporo się w Saints Row strzela, zrezygnowano przy tym z lokowania się na celu na rzecz swobodnego celowania, co sprawdza się wyśmienicie. Przy sobie można mieć osiem różnych broni (m.in. shotgun, uzi, wyrzutnia rakiet) i racje przywracające odrobinę zdrowia, więc aż tak trudno nie jest, zwłaszcza, jeśli się pamięta o ziomach z gangu walczących w razie potrzeby przy boku bohatera. Gdy któryś polegnie ma się minutę na przywrócenie go do życia, co razem z odnawialnym zdrowiem bohatera daje niemalże gwarancję wygrania dowolnego starcia.

→| PRAWIE JAK W DOMU

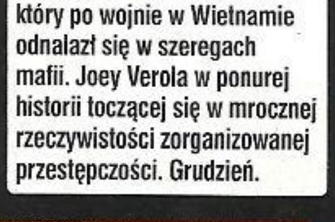
Fani serii GTA poczują się w Saints Row jak ryby w wodzie. System rozgrywki, sterowanie i wygląd gry są bardzo podobne do tego, co oferuje flagowe dzieło Rockstar. Prawdziwą nowością jest możliwość zabawy online, gdzie prócz standardowego deathmatchu, jego drużynowej odmiany i zabawy w ochronę bądź eliminację alfonsa, pojawiły się takie opcje rozgrywki, jak tuningowanie pojazdów i wyścig nimi do określonego punktu, czy zbieranie złotych łańcuchów upuszczonych przez zabitych przeciwników – punkty dostaje się za doniesienie jak największej ilości biżuterii do „bazy". Jest ciekawie, jest śmiesznie i na pewno odrobinę przedłuża to żywot gry, a dołączenie trybu kooperacji z drugą osobą przenosi tytuły gangsterskie na nowy poziom. Ciekawe, co w tej kwestii zaprezentuje Rockstar. Na razie pozostaje czekać i grać w Saints Row, tytuł dobry, długi na spokojnie ponad trzydzieści godzin, ale miejscami nudny i zdecydowanie nie najpiękniejszy.

Mielu ■■

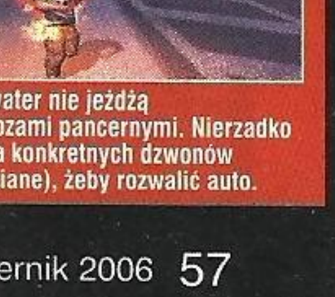
OCENA 7.3/10
STILWATER CITY STORIES

WIĘCEJ GANGSTA

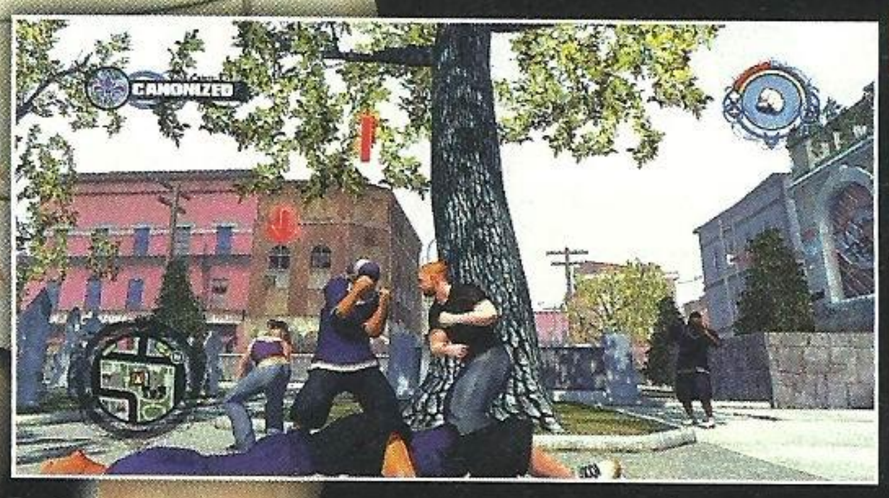
Scarface – Tomy Montana nie umarł. Trzyma się dobrze i chce pokazać, że jest największym twardzielem. Zaatakuje na początku października, ale na Xboxa, nie na X360. Musimy się zdać na wsteczną kompatybilność.



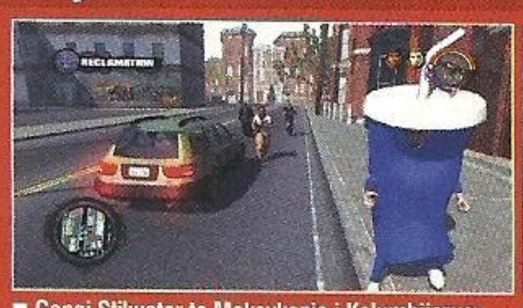
GTA IV – jeszcze rok trzeba czekać na kolejną część najważniejszej serii gangsterskiej. Xbox 360 otrzyma ekskluzywne dodatki w stosunku do wersji na PS3, a GTA po raz pierwszy ukaże się od razu na konsoli MS.



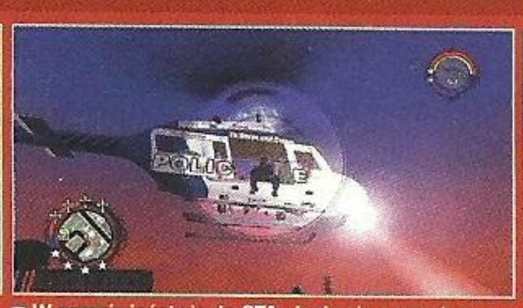
Made Man – życie człowieka, który po wojnie w Wietnamie odnalazł się w szeregach mafii. Joey Verola w ponurej historii toczącej się w mrocznej rzeczywistości zorganizowanej przestępczości. Grudzień.



Z życia Stillwater

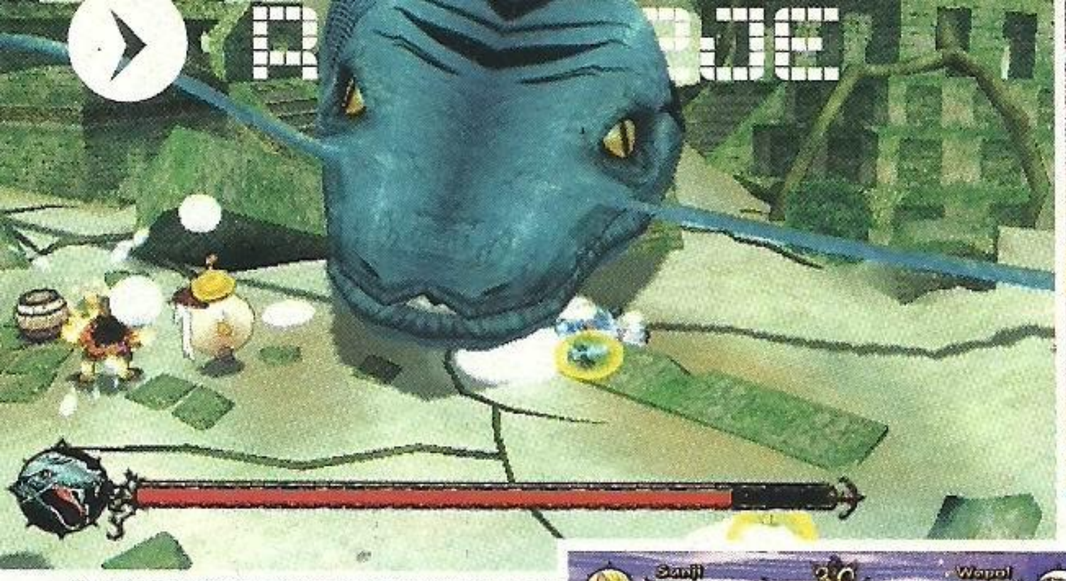


■ Gangi Stilwater to Meksykanie i Kolumbijczycy z Los Carnales, Afroamerykanie z Vice Kings, Westside Rollerz zajmujący się przemytem fur i mieszańcy z The Saints – leszcze.



■ W przeciwieństwie do GTA nie da się porwać samolotu, nie można jeździć na motorze, ani poszaleć wozem strażackim. Szkoda, bo ograniczyło to ilość potencjalnych misji dodatkowych .

■ Mieszkańcy Stilwater nie jeżdżą samochodami, a wozami pancernymi. Nierzadko trzeba zaliczyć kilka konkretnych dzwonów (czołówki mile widziane), żeby rozwalić auto.



ONE PIECE GRAND ADVENTURE

PlayStation 2

- Wydawca: Namco
- Producent: Ganbarion
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wypełniona dodatkami, nieskomplikowana gra.
ZŁE: Nieskomplikowana, czyli prostacka.
BRZYDKIE: Dubbing ssie, a grafa nie rządzi.

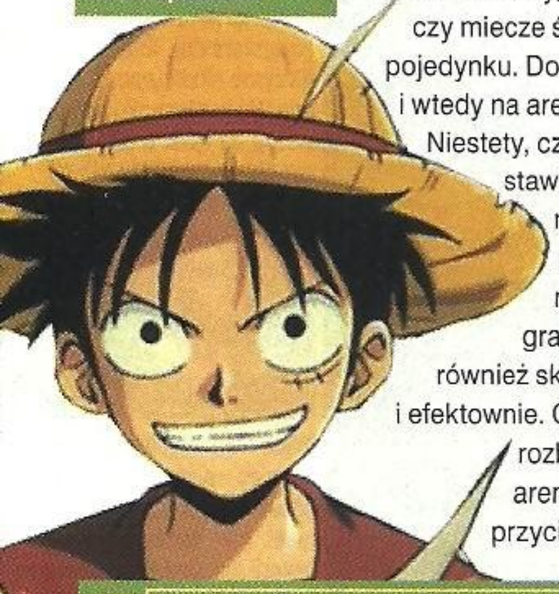
GULASH: Ponapalali mi się tu w redakcji chłopaki na nowego Mortala – wyrywać kręgosłupy się zachciało, co? Pierwszą grę z długiej serii One Piece witam oklaskami – podoba mi się właśnie to, że jest nieskomplikowana.

DALEKI KUZYN DHALSIMA POWRACA

Ostatnio wielką popularnością cieszą się wszelkie szeroko pojęte bijatyki oparte na japońskich anime. Dobrze to czy źle, każdy oceni sam, ale faktem jest, że kolejne tytuły spod szyldu Dragon Ball czy właśnie One Piece atakują rynek nad wyraz często. W zeszłym miesiącu Matt był zdecydowanie zadowolony z kontaktu ze Smoczymi Jajkami (bez skojarzeń...); niestety dla mnie Wspaniała Przygoda nie okazała się taka znowu wspaniała.

→I WYGINAJ ŚMIAŁO CIAŁO!

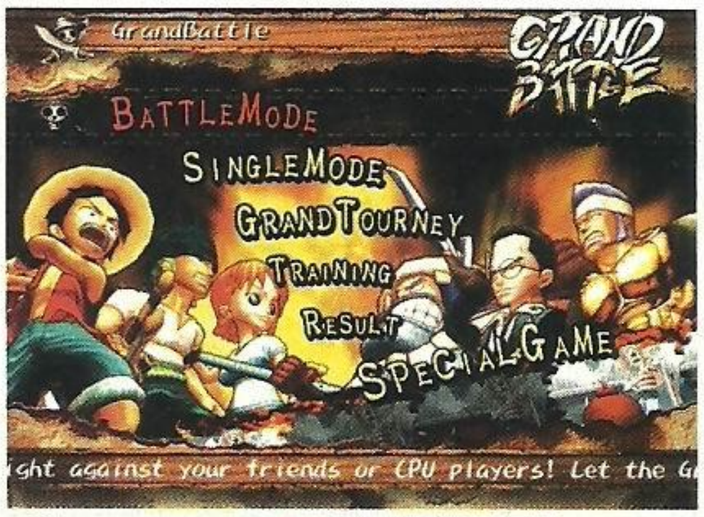
Głównym bohaterem anime jak i gry jest młodzieniec o głupawym mianie Monkey D. Luffy, który wyrusza w podróż, by skompletować załogę i stać się największym piratem na świecie. Warto nadmienić, że kończyny Luffy'ego zachowują się jakby były zrobione z gumy, co nie jest obce graczom wychowanym na Street Fighterze. I tak samo jak w serii Capcomu, także tutaj przydają się one w walce, czyli najważniejszym elemencie Grand Adventure. Nie jest to jednak typowa bijatyka 3D pokroju Tekkena – bliżej jej do Power Stone. Zasady są proste: na arenę zostają rzucone zasadniczo dwie postaci i tylko jedna może z niej zejść o własnych siłach. W tym celu należy skorzystać nie tylko z własnych kończyn i super mocy, ale też wszystkiego, co znajdzie się na planszy. A w rozrzuconych skrzyniach czy kufrach można znaleźć takie skarby, jak: bomby, ogromne kije baseballowe czy miecze świetlne, które mogą odwrócić losy pojedynku. Do tego da się wezwać na pomoc partnera i wtedy na arenie zaczyna dziać się jeszcze więcej. Niestety, czasem dzieje się za dużo. One Piece stawia na raczej lekką zabawę, toteż walka nie toczy się z użyciem jakichś misternych taktyk. Mówiąc wprost, sporo tu mashowania, co bardziej wymagającym graczom na pewno się nie spodoba. Brak również skomplikowanych combosow – jest prosto i efektownie. Co chwilę coś się niszczy, wybucha, rozbłyska, a bohaterowie latają po całej arenie. Skutek tego taki, że animacja potrafi przyciąć! A jak widzicie po screenach, nie ma za bardzo do tego powodów. Otoczenie jest wprawdzie częściowo podatne na zniszczenia, ale areny są dość małe i biedne pod względem architektury. Modele postaci prezentują się schludnie, ale nie ma tu mowy o zmuszaniu konsoli do ponadprzeciętnego wysiłku.



→I GUMOWY CZŁOWIEK I MOŻE

Produkt Namco Bandai dzieli się na dwa główne tryby – (pod)tytułowe Grand Adventure oraz na Grand Battle. W tym drugim staczamy po prostu kolejne walki w kilku dostępnych opcjach i wariacjach. Tutaj mogą też zmierzyć się dwaj gracze. Jednak sednem zabawy jest tryb przygodowy. Gracz zostaje rzucony na trójwymiarową mapę, z której wybiera, gdzie chce się udać. A tam czeka go oczywiście walka, choć już bardziej urozmaicona. Przede wszystkim obok pojedynków, są też sytuacje, kiedy należy wykosić nadchodzące falami mięso armatnie. Oprócz tego dochodzą różne warunki starć; może to być obniżona odporność na ciosy, przyspieszenie przeciwnika i tym podobne historie. Ponadto zdarzają się bonusowe wytyczne, których wypełnienie zaowocuje nagrodą, na przykład przyłączeniem się nowej postaci do drużyny gracza. Zazwyczaj chodzi o szybkie zwycięstwo, zachowanie wskazanej ilości energii bądź też zakończenia bitwy określonym ciosem. Najciekawszy jest jednak aspekt RPG. Otóż wraz z postępami do drużyny gracza przyłączają się nowe postacie, a że może ich być maksimum osiem, to z czasem niektóre będzie trzeba odesłać. Za to te biorące udział w walkach zdobywają doświadczenie, awansują na wyższe levele, uczą się nowych ciosów i – co najważniejsze – gracz przydziela im punkty, rozwijając pożądane statystyki (siłę, wytrzymałość i tak dalej). Tak dopakowaną postacią można walczyć w Grand Battle, co dodatkowo motywuje.

One Piece: Grand Adventure to prawdziwy raj dla tych, którzy przepadają za tym anime. Na odkrycie czeka cała masa dodatków, więc nie odejdziecie od konsoli zbyt prędko. Wprawdzie tryb Grand Battle został przeniesiony z poprzedniej części gry, ale nie bez ulepszeń. W ciągu pięciu etapów story mode odkryjecie dwadzieścia cztery grywalne postacie plus pół setki tak zwanych support characters. Do tego mini-gierki i setki bzdur pokroju galerii obrazków czy licencjonowanych kart. Zdecydowanie jest co robić – wielki plus dla twórców, bo w pierwszej chwili gra sprawia wrażenie tytułu na jeden wieczór. Fani będą w siódmym niebie i to właśnie dla nich jest ta gra. Pozostali odnajdują w niej jedynie straszliwie masherską nawalankę bez ciekawej fabuły, za to z masą bezużytecznych dodatków. No i przeciętna oprawę w mało oryginalnym stylu. Jednak te wszystkie mankamenty znikają, gdy jesteś fanem serialu bądź młodocianym graczem. Choć ja w Twoim wieku naparzałem w Mortal Kombat.



Kaxi ■■

OCENA 6.8/10
ZA PŁYTKO, ZA BRZYDKO

GALERIA OSOBLIWOŚCI

KARMMY KACZKI...
W przeciwieństwie do Dragon Ball'a, nie zagracie tutaj „narządami płciowymi" czy Szatanami Serduszko, ale i One Piece ma całkiem oryginalne uniwersum postaci. Taki na przykład kaczor budzi jednoznaczne skojarzenia polityczne.

MICHAŁ
Na etat załapał się również odświeżony Michał Wiśniewski. No dobra, tak naprawdę typ nazywa się Zoło i jest jedną z pierwszych postaci, które dołączą do gracza. Niestety, nie gra się nim najlepiej i nie radzę inwestować w jego rozwój.

WSPIERACZ
A oto jeden z support characters, których można wezwać w czasie bitwy, by wspomogli gracza w walce. Brzmi fajnie, ale w praktyce średnio się sprawdzają. Inteligencję jak i siłę rażenia mają kiepską, więc i użytek z nich niewielki.

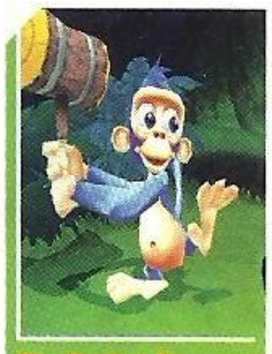
PROSZĘ CIĘ...
Jeden z pierwszym przeciwników, który naprawdę może zepsuć trochę krwi. A przy tym wygląda kozacko. Spójrzcie tylko na tą bródkę i wąsik, na ten kaloryfer na brzuchu. Kto by nie chciał grać takim macho? Hehe, okej, tylko żartowałem...

MANKI
Przed Wami Monkey D. Luffy, czyli główny bohater gry. Jego pinokiowatą facjatę będziecie oglądać przez większość gry, więc się przyzwyczajajcie. Chłopak ma też zwyczaj rzucania cholernie naiwnych kwestii, których lepiej nie słuchać

LEJDIS
A na koniec dwie panie, czyli duet Tatu. Wśród licznych bonusów znalazły się naturalnie dodatkowe stroje, do pięciu na postać. Niektóre różnią się jedynie kolorami, inne, jak widać, odsłaniają nieznaną osobowość postaci.

BUZZ! JUNIOR: ZABAWA W DŻUNGLI

PORA WYCIĄGNĄĆ Z SZAFY BUZZERY!



PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Magenta
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Sporo różnych gier, przyjemna oprawa.
ZŁE: Ograniczona zabawa w mniej niż czterech graczy.
BRZYDKIE: Naśmiewanie się z przegranych.

MARCELLUS: Nie dość, że można w łatwy sposób zająć czymś dzieciaki na kinderbalu, to na dokładkę gra ma nielichy przekaz edukacyjny – dowiadujemy się bowiem, że nadmiaru gazów trzeba się pozbywać w sposób dyskretny – po cichu i tak, żeby nikt nas nie przyłapał. Inaczej tracimy punkty...

Buzz! Junior to nowa seria gier skierowanych do młodszych graczy. Pierwszą taką grą jest Zabawa w Dżungli. Nie jest to jednak żaden quiz, a zestaw prostych mini-gier, które obsługujemy za pomocą buzzerów. Konkurencje, których w sumie jest czterdzieści, są zazwyczaj wariacjami kilku podstawowych zasad – jedne z nich bazują na rytmicznym wciskaniu przycisku Buzz (wybijanie rytmu na bongo czy żonglowanie piłką), inne to gra w „Baba Jaga patrzy", w których przytrzymujemy przycisk tak długo, jak się odważymy, aby zdobyć punkty, (np. wkładanie głowy do lwiej paszczy, czy puszczanie bąków w kąpieli z orangutanem – tracimy punkty, gdy nas złapie na gorącym uczynku), mamy także gry polegające na wciskaniu kolorowych przycisków buzzera (aby jak najszybciej rozbić totem, uderzając młotem w klocki odpowiedniego koloru lub rzucać kokosami w innych uczestników zabawy samemu zasłaniając się tarczą) i wreszcie gry opierające się na celowaniu i rzucaniu, w których najpierw naciśnięciem przycisku wybieramy kierunek, a następnie siłę rzutu (rozbijanie balonów lub prosta wariacja na temat Wormsów). Niestety, niektóre z mini-gier dość mocno odstają od innych poziomem trudności. Prosta zabawa w odnalezienie hipka, który od innych różni się strojem, nikomu nie sprawi problemów, podczas gdy precyzyjne celowanie kokosami w poruszające się żółwie rozłożyło mnie na łopatki.

→I MAŁPI BIZNES

Gra została oczywiście stworzona do rozgrywek w czteroosobowym multiplayerze i w nim sprawia najwięcej radości. Rozpoczynając zabawę z małoletnim kuzynostwem możemy ustalić długość gry, wygląd naszych małpek (zakładając im przeróżne ciuszki) oraz to, czy chcemy stworzyć i zapisać na karcie pamięci własny zestaw konkurencji, czy też pozostawimy ich wybór konsoli. Możemy także pominąć wszystkie te etapy i od razu przystąpić do zabawy poprzez wybranie Szybkiej Gry. Niestety, współzawodnictwo w niektórych konkurencjach w dwie osoby nie daje zbyt dużo satysfakcji. Wielka szkoda, że nie możemy zdecydować się na współudział graczy sterowanych przez konsolę, tak, aby zawsze w konkurencji brały udział cztery małpki. Miałoby to wówczas znacznie więcej sensu. Tryb dla jednej osoby jest mocno przeciętny. Ponieważ nie mamy tu komputerowo sterowanych przeciwników, wybrano tylko te konkurencje, w których możemy nabijać rekordy. Jest ich zaledwie dziesięć, a przebicie się przez nie, to raptem dwadzieścia, może trzydzieści minut. Mamy oczywiście listę najlepszych wyników, dzięki której można próbować do gry powrócić i poprawić swoje osiągnięcia, ale satysfakcja z tego jest przeciętna.

Gra wykonana jest bardzo porządnie. Kolorowa i ładna grafika przywodzi na myśl produkcje Disneya, a zabawie towarzyszy sympatyczna muzyka i przyjemne efekty dźwiękowe. Dla dzieciaków w sam raz.

Blizzard Beast ■■

■ Profesjonalna, polska wersja językowa, oraz filmiki tłumaczące zasady przed każdą z konkurencji sprawiają, że nawet najmłodsi nie będą mieli problemów z opanowaniem Zabawy w dżungli.

OCENA 6.3/10

NIEZŁA, CHOĆ ROZWIJA SKRZYDŁA DOPIERO PRZY CZTERECH GRACZACH

EYETOY: PLAY SPORTS

SONY OSTATNIO NIECO OGRANICZYŁO SIĘ...

PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Sport to zdrowie.
ZŁE: Nuda, która wkrada się po krótkim czasie.
BRZYDKIE: Zależy, kto gra.

GULASH: Jeśli komuś zrobiło się nudno po dwóch wieczorach skakania przed kamerką, to podejrzewam, że konsola o nazwie Wii również nie wzbudzi jego entuzjamu. A jeśli chodzi o EyeToy Play Sports, to jest to pozycja przeznaczona tylko i wyłącznie dla fanów małej kamerki. I tyle.

Trudno zliczyć, który to już zestaw mini-gierek na kamerkę nam serwują. Był Play, Play 2, Groove, AntiGrav, Kinetic... Teraz przyszła pora na sport. Tradycyjnie, wita nas krótki tutorial. Później do wyboru mamy dwa tryby – par the course oraz tag in, tag out. W pierwszym z nich pokonujemy kolejne mini-gierki, by w tak zwanym międzyczasie śmigać w golfa. W drugim natomiast decydujemy z iloma konkurentami będziemy się pojedynkować i aby wygrać, musimy skompletować zwycięstwa w trzech mini-gierkach. Komu pierwszemu uda się tego dokonać, ten wygrywa.

Przejdźmy do soli EyeToya, czyli mini-gier właśnie. Odmówić pomysłowości twórcom z Sony nie można. A to podczas konkursu rzutów karnych musimy wymachiwać łapami, aby podkręcić w odpowiedni sposób piłę i trafić w okno. Kiedy przyjdzie nam skakać ze skoczni narciarskiej, rękoma musimy odpowiednio poruszać, by osiągnąć dobrą prędkość na progu, kiedy będziemy odbijać się z trampoliny, naszym zadaniem będzie obracanie ludzika, aby wykonał jak najwięcej fikołków przed zderzeniem z wodą. Innym razem kozłujemy piłką od kosza, bronimy bramki, strzelamy z dyńki (nie, nie w Materazziego), czy prujemy z łuku do tarczy, lub określamy, który koń zwyciężył wyścig. Większość konkurencji jest fajnie i sprawnie zorganizowanych, aczkolwiek czasem wystarczy machać kikutami byle jak i byle gdzie, by osiągnąć zamierzony cel. Zdarza się jednak, że wykonując to, co każe gra, nie jesteśmy w stanie pomyślnie zakończyć zawodów. Pomijam fakt, iż trzeba mieć odpowiednio duży pokój, aby kamerka nas „wyczuła". Tak samo sprawa ma się z tłem, tzn. kolorami, jakie łapie EyeToy. Trochę ciemniej, koszulka w złych barwach, i świecące oko urządzonka nie uchwyci nas prawidłowo, co powoduje złe wychwytywanie ruchów i machnięć.

Ilość mini-gierek jest jednak ograniczona. Sports pęka w jeden wieczór, choć zawsze zostaje zabawa w multi, kiedy przyjdą do nas znajomi. Konkurencje zwykle się powtarzają, a następne, które różnią się tylko „dekoracją", wymagając tych samych ruchów, nie bawią. Kolejna bariera to to, iż raczej nie poszalejemy sobie w trzy, cztery, czy więcej osób, jeśli mamy telewizor o małej przekątnej. O wizualiach dużo powiedzieć się nie da. Postacie, piłeczki i inne przedmioty są wykonane w charakterystycznej dla Eye Toya konwencji bajkowo-plastikowo-kreskówkowej.

Największą wadą kamerki ze sportami jest jej krótka żywotność i szybko wkradająca się nuda. Jedno popołudnie i jesteśmy nasyceni. Nie przysiądziemy i nie będziemy machać kilka godzinek pod rząd, bo zwyczajnie się zmęczymy. Podejrzewam, że potencjał kamerki się zwyczajnie wyczerpał. Przynajmniej na PS2.

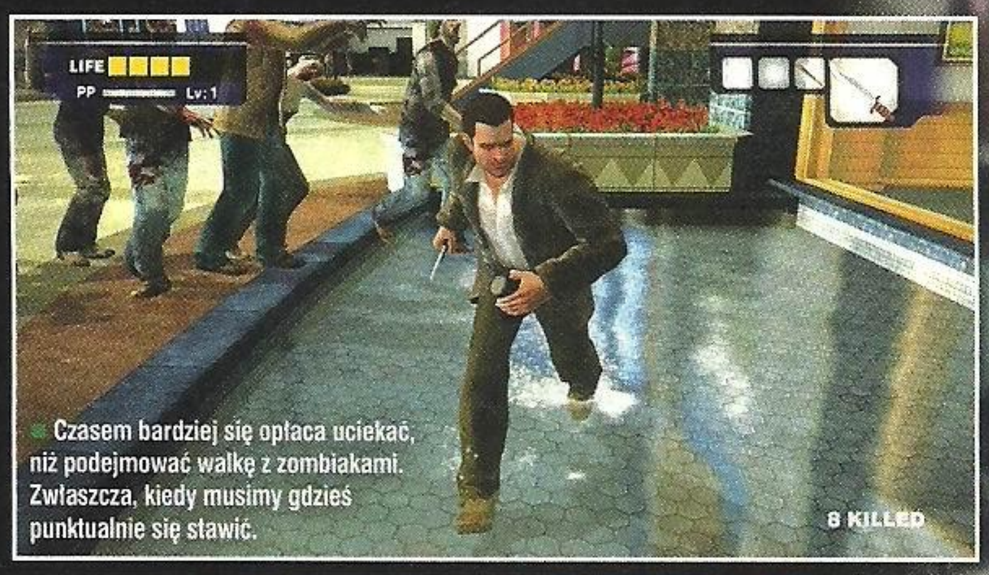
Ganon ■■

■ Tak zwany „social gaming" stał się priorytetem europejskiego oddziału Sony. I nie bez powodu – EyeToy sprzedaje się znakomicie.

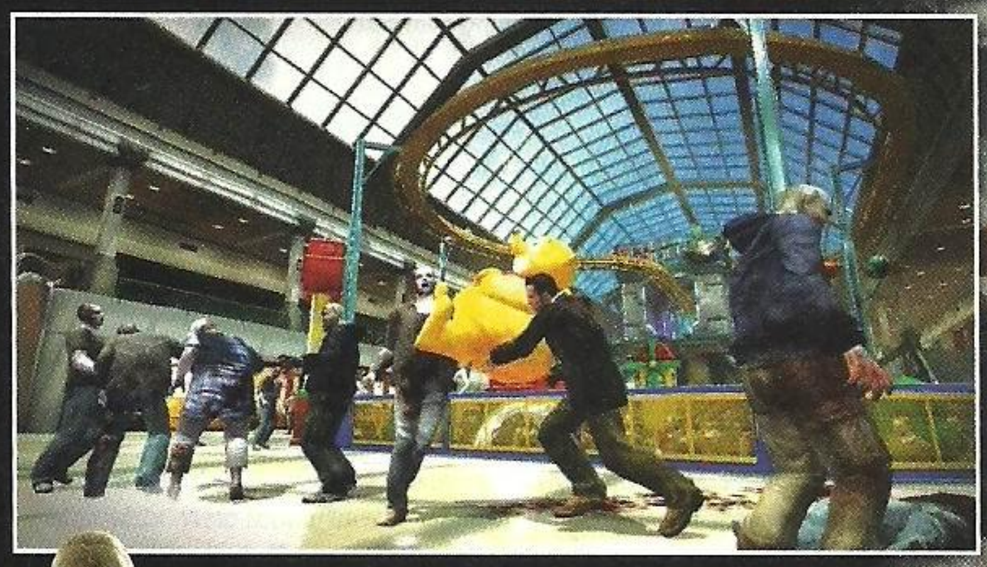
■ Konkurencje są ciekawe i różnorodne. Choć, oczywiście, prościutkie.

OCENA 6.0/10

MOŻNA POMACHAĆ, MOŻNA POSKAKAĆ

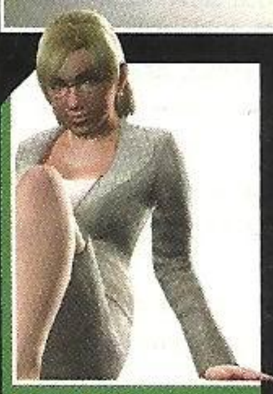


Czasem bardziej się opłaca uciekać, niż podejmować walkę z zombiakami. Zwłaszcza, kiedy musimy gdzieś punktualnie się stawić.



DEAD RISING

CAPCOM ZROBIŁ GRĘ O ZOMBIAKACH. ZUPEŁNIE NIEOCZEKIWANE, NIE?



Xbox 360

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Sklepy z bronią, ciężkim hardware'em, starodawnym orężem
ZŁE: Sejwowanie w kiblach i na kozetce.
BRZYDKIE: Słowa jakie cisną się po zawaleniu terminu fabularnego wątka.

BLIZZARD BEAST: Nie polubiłem się z Dead Rising, oj nie. Gra ma mnie bawić, podczas gdy przygody Franka głównie frustrują i zniechęcają. Kretyński system save'ów, brak kontynuacji, upierdliwe ratowanie ludzi oraz durne patenty w stylu metalowej rurki, która psuje się po rozbiciu zombasom kilkunastu czaszek – to jakieś nieporozumienie. Za dużo tu kombinowania jak czegoś nie zepsuć, a za mało radosnej eksterminacji potężnymi giwerami. A tłuczenie wrogów parasolką mnie nie bawi.

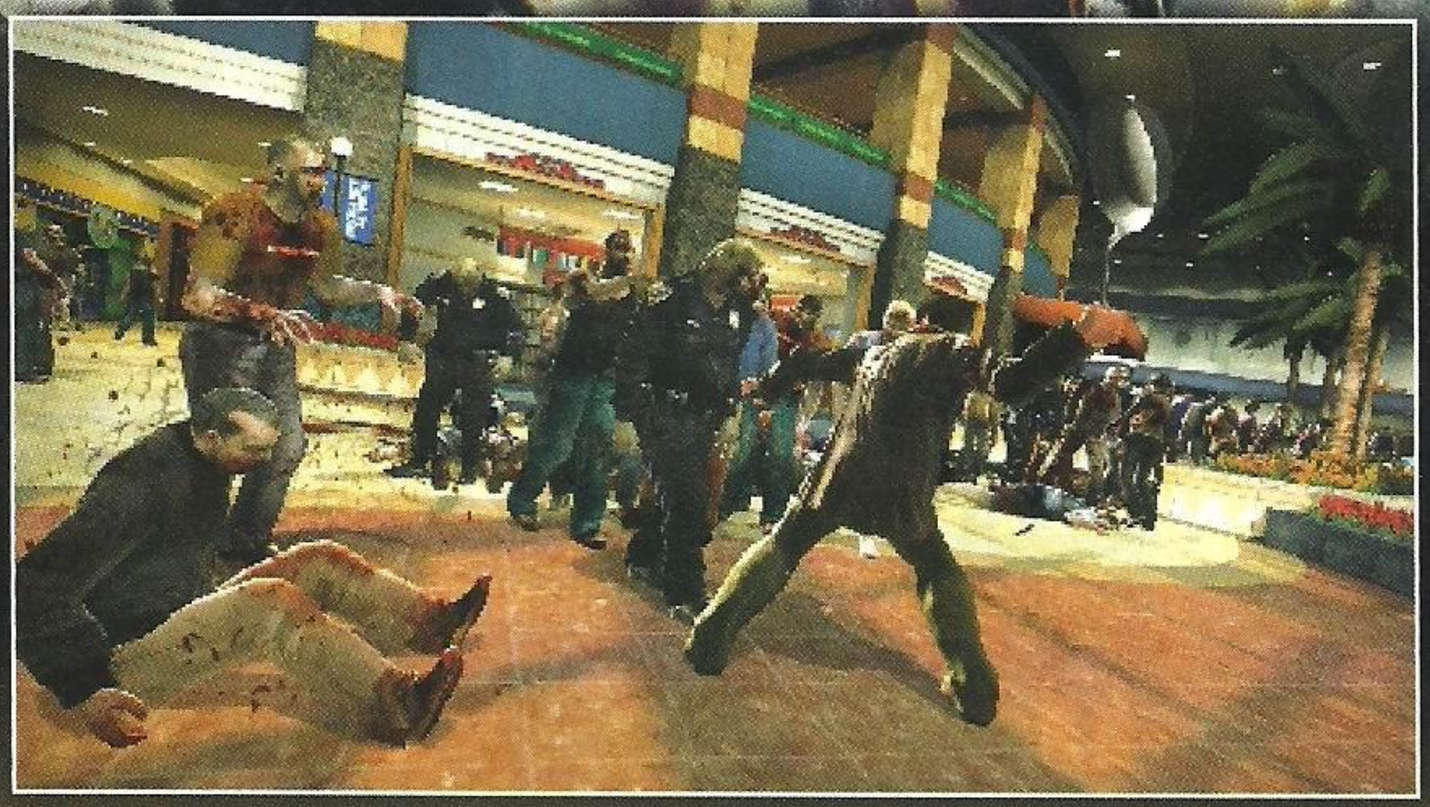
Nnie. Ale nie mającą nic wspólnego z Umbrellą i Raccoon City. I to już jest mała niespodzianka. Podobnie jak to, że to naprawdę bardzo pomysłowa gra, której jednak bardzo szkodzą niektóre zastosowane mechanizmy

Sprawę już pewnie znacie. Dzielny Frank West dostaje się na pokładzie opłaconego helikoptera do centrum handlowego w małym miasteczku, którego mieszkańcy w dużej części przeszli na nieumarłą stronę. Umawiając się za 72 godziny na lądowisku na dachu centrum, Frank z aparatem w garści schodzi na dół, żeby udokumentować co takiego wydarzyło się w Willamette, co stało się z jego 53 594 mieszkańcami i zostać murowanym kandydatem do Pulitzera.

→| SZKOŁA PRZETRWANIA

Po obejrzeniu Świtu Żywych trupów musiałem uznać, że nie ma lepszego miejsca na rozprawianie się z zombiakami niż centrum handlowe z najróżniejszej maści sklepami. Dead Rising potwierdza tę teorię. I chociaż gra znacznie wykracza poza schemat klepania zombiaków na wyścigi wszystkim co wpadnie pod rękę, a autorzy włożyli sporo wysiłku w maksymalne jej uatrakcyjnienie, to tu też kryje się jej największa wada. Dead Rising z całą pewnością nie jest przeznaczona dla graczy przygodnych. Jej trzeba się uczyć, uczyć długo, a co jakiś czas w trakcie tej nauki zbierać linijką po łapach. Tu i po kilku ciężkich godzinach spędzonych na misternym planowaniu dalszych posunięć i opracowywaniu najlepszych tras z miejsca na miejsce, wciąż potrafi okazać się, że niektóre z dokonanych wyborów prowadzą do... nie, nie do śmierci – to byłoby zbyt proste. Tutaj prowadzą do konieczności rozpoczynania całej „zabawy" od początku. Ekstra.

Pierwszy szok przychodzi dosyć szybko – w Dead Rising, wyjąwszy sytuację, kiedy ktoś ma szczególną ochotę zaliczyć wszystkie możliwe achievementy, walk należy unikać. Zombiaki – jak to zombiaki – są powolne, niezdarne i kiedy nie występują w zbyt dużej kupie – dają się łatwo wymijać. A ponieważ czas w grze płynie nieubłaganie – i do tego bardzo szybko – najlepszym pomysłem jest omijanie co większych skupisk nieumarłych i próba jak najszybszego dążenia do wyznaczonych celów.



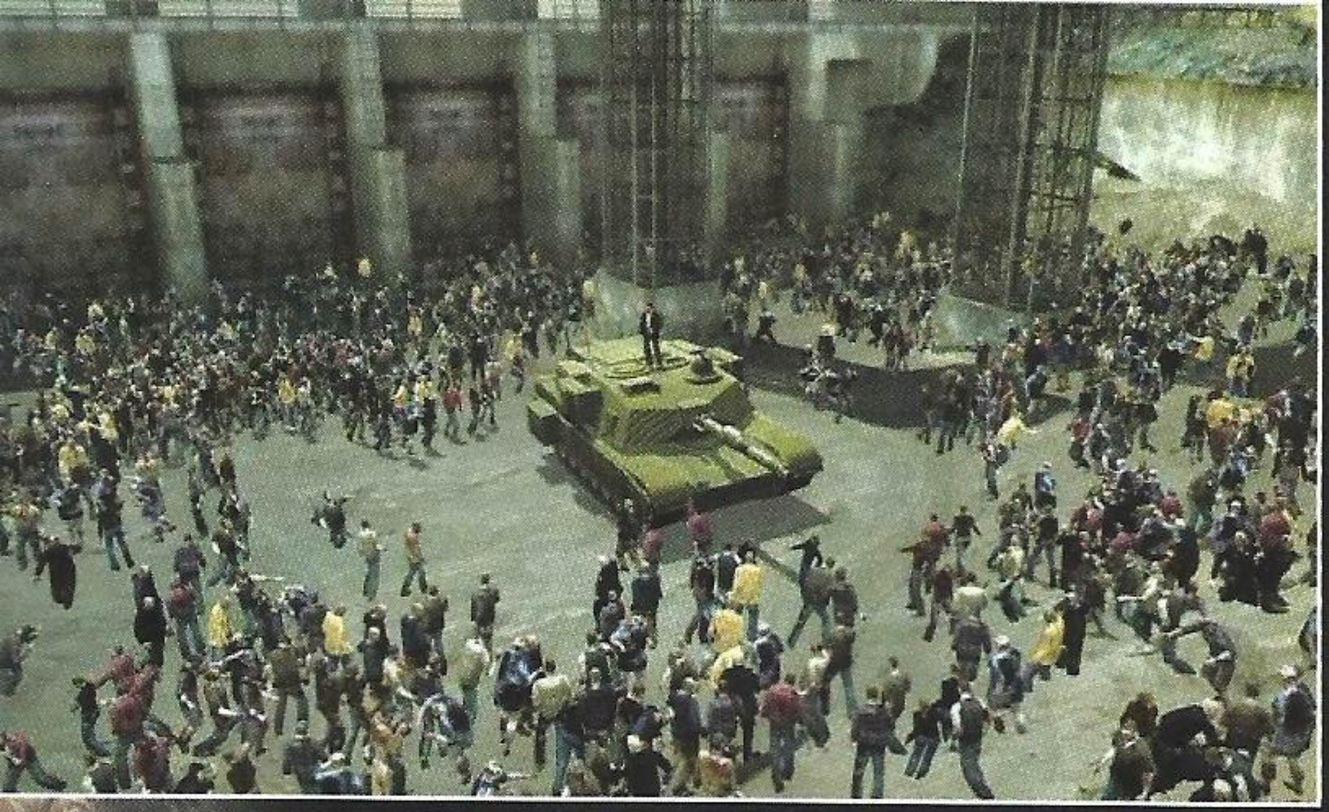
Po dotarciu do Willamette nasz paparazzi wraz z małą grupką ocalałych ludzi, zamyka się w pomieszczeniach administracyjnych razem z obstawioną kamerami dyżurką. Miejsce to staje się bezpieczną bazą wypadową, schroniskiem dla kolejnych ratowanych z opresji mieszkańców oraz centrum dowodzenia, z którego jeden z pracowników centrum handlowego – niejaki Otis – przy pomocy krótkofalówki donosi o co ciekawszych zdarzeniach. A to że w części sklepowej zauważył dwóch ocalałych turystów, a to że wagoniki metra jeżdżą bez ładu i składu, a to że gdzieś ktoś zachowuje się podejrzanie. Po przekazaniu każdej z tych informacji uruchamia się licznik czasu. Musimy się w nim zmieścić z dotarciem do opisanego miejsca i albo pomóc nieszczęśnikom w opałach albo pokonać jednego z prawdziwie groźnych oponentów – psychopatów. Psychopaci to bossowie, i w pełni zasługują na to określenie. Porąbany sprzedawca sklepowy, szalony klaun, oficer policji, redneck – sporo tu ich i stanowią fajną odmianę od bardzo różnorodnych, ale niezawodnie bezmózgich i przewidywalnych zombiaków.

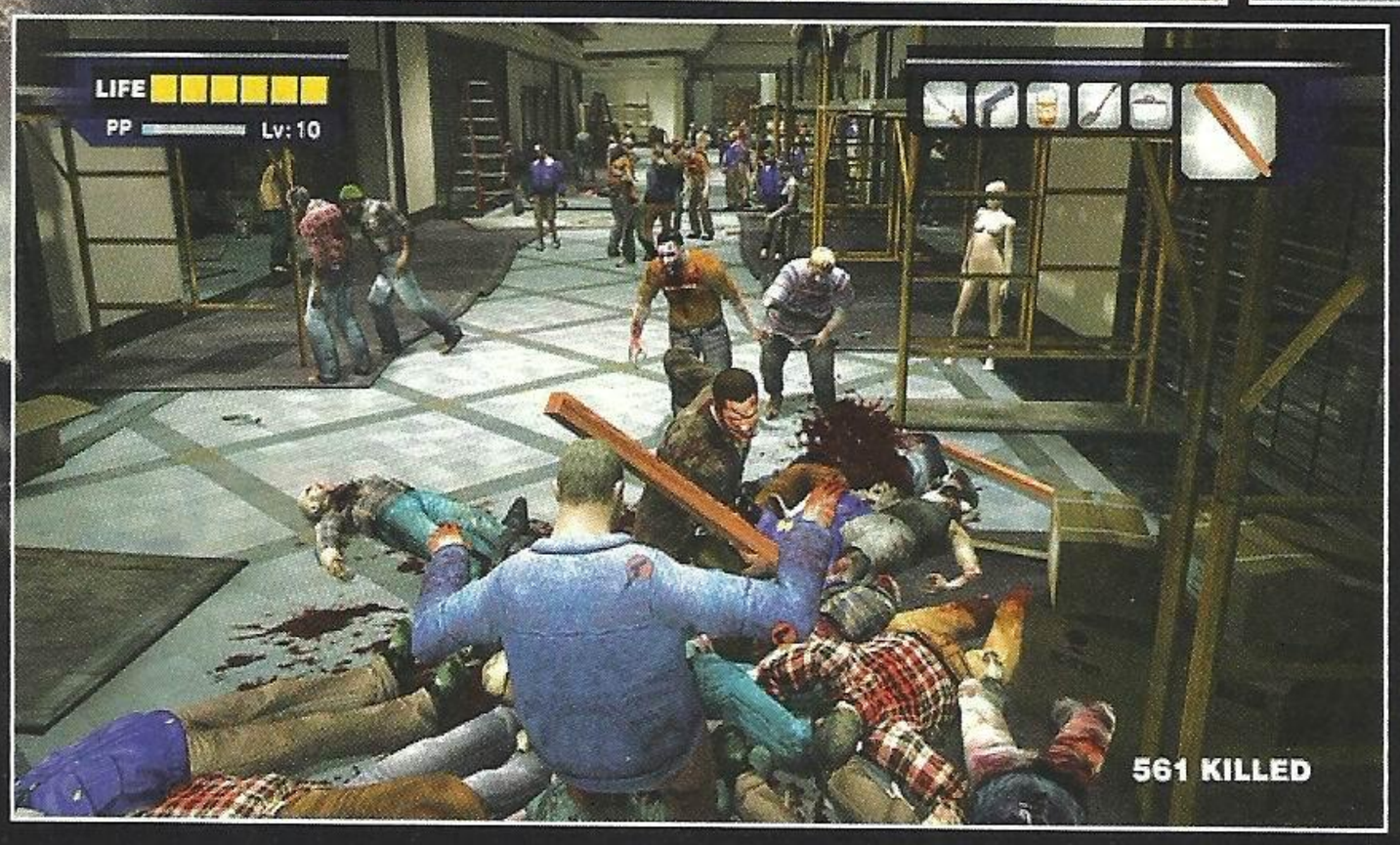
Wspomniałem, że Otis co jakiś podrzuca informacje o wydarzeniach, które zauważa na ekranach w dyżurce. No więc problem z tymi zadaniami jest taki, że z reguły do wykonania ich jest około 5-6, do tego w różnych miejscach. Nie wyrobienie się na czas do wskazanego miejsca w przypadku zwykłego zadania odcina możliwość zdobycia punktów doświadczenia, uratowania jakiejś zbłąkanej duszy albo otwarcia na przykład skrótu prowadzącego z jednego miejsca centrum do drugiego. A są jeszcze zadania z głównego wątku fabularnego. Co stanie się, kiedy nie wyrobicie się na takie? Nic szczególnego – skończy się gra. A ponieważ wszystkie sejwy nadpisują się na jednym slocie (i nie można go zmieniać) miejcie nadzieję, że po załadowaniu poprzedniego stanu uda się Wam zaliczyć tę misję. W przeciwnym razie rozpoczynacie grę od nowa. Pocieszające jest to, że pan reporter zachowuje całe doświadczenie, a co z tym idzie – zwiększony pasek życia, miejsce w kieszeni, opanowane ciosy itd. Ale wciąż całość trzeba przechodzić od początku.

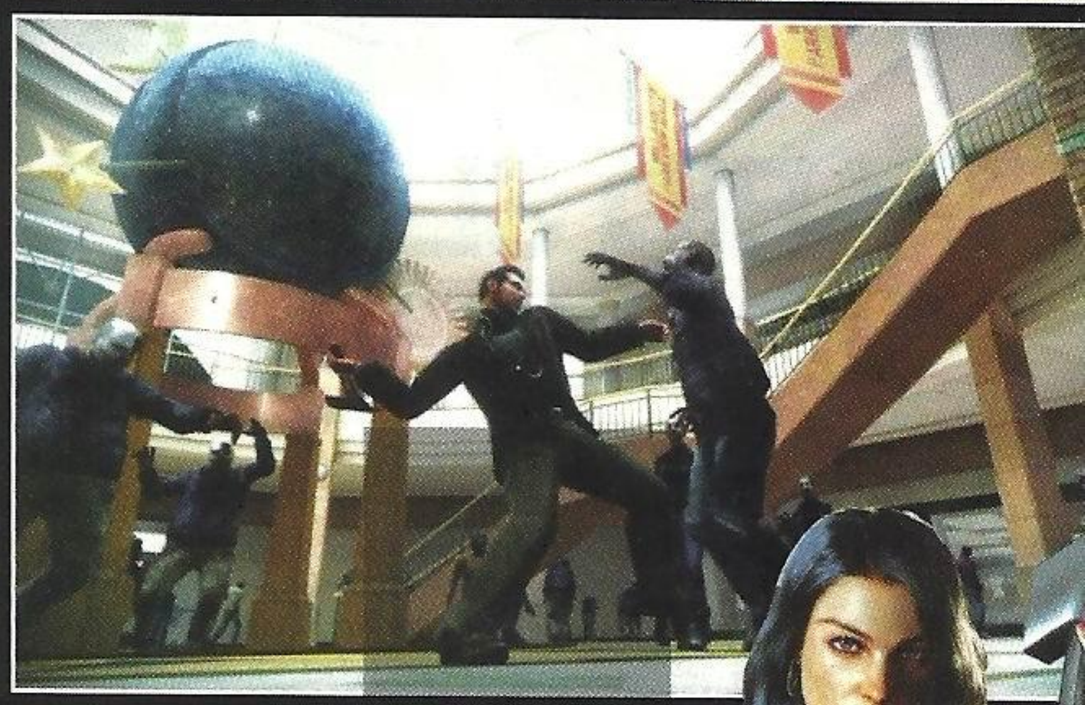
Wyraźnie widać, że to dzień handlowy. Na zakupy przyszło całe miasto, co z tego, że martwe!

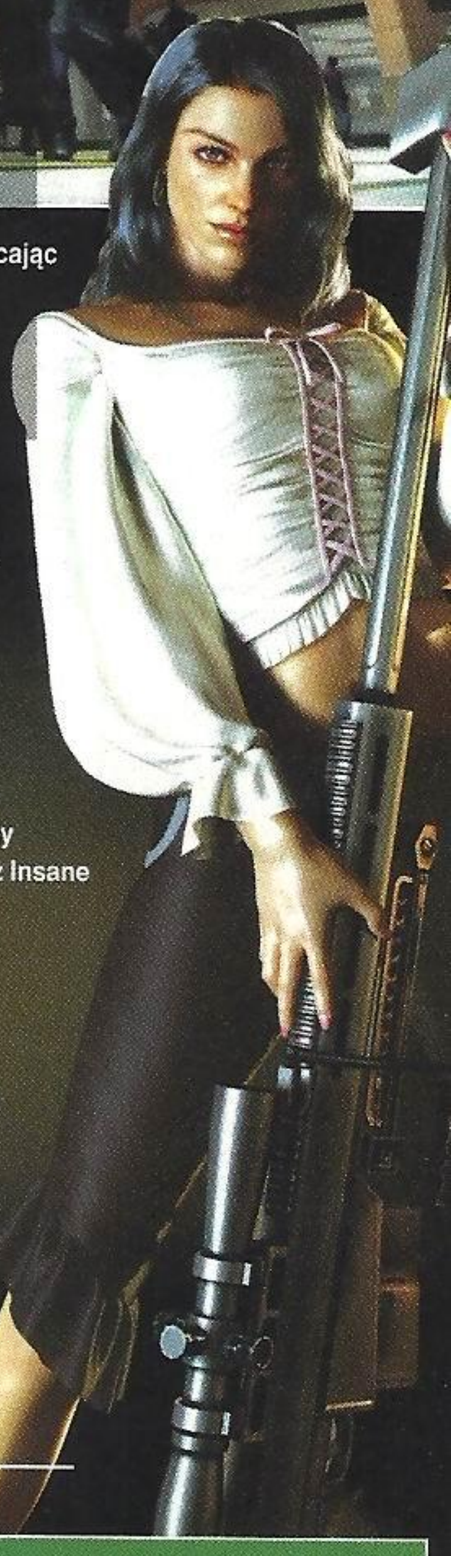
PSZCZÓŁKĘ MAJĄ

No dobra, o strzelaniu we łby i możliwości wyrwania się z żelaznego uścisku już pewnie słyszeliście, ale co powiecie na to, że skupiska zombiaków mają swoją królową? Aha! Zwykle bzyczy sobie taka najczęściej wokół tego, który niezdarnie próbuje się odganiać. Wystarczy namierzyć takiego typka, usiec go i złapać owada. Teraz ciśnięcie go na ziemię natychmiast zabije wszystkich mózgożerców wokół. Można tez zatrzymać osę i użyć jej, kiedy trzeba będzie szybko utorować sobie drogę. A że eskortowani sojusznicy z reguły potrzebują tyle pomocy ile się da – posłużenie się królową może być w takiej sytuacji bardzo wskazane.









→I GOD SAVE THE GAME

Tak, sejwowanie – w dodatku jedynie w wyznaczonych przez grę toaletach i na leżance w dyżurce, to największa bolączka gry. Zaraz obok konieczności ciągłego sprawdzania zegarka, a przy okazji – także wyjeżdżającej na ekran owłosionej łapy Franka. Te 72 godziny jakie West ma spędzić w Willamette Mall robiąc materiał swojego życia – to około trzech godzin czasu gry. Przerywanego nierzadkimi zgonami z rąk psychopatów albo podczas przebiegania przez szpaler zombiaków przy jednym kwadraciku zdrowia pozostałym po walce z tym ćwokiem z maczetą. A przy śmierci? Załadowanie poprzedniego sejwa i nadzieja, że jest w miarę świeży.

Poza klepaniem, albo i nie, zombiaków Frank ma też robić zdjęcia. Dzięki dobrym kompozycjom – duża grupa zombiaków albo sekwencja, w której eskortowani podopieczni przy pomocy poręcznych pił łańcuchowych radzą sobie z szurającym zagrożeniem są cenne i przynoszą przydatne punkty doświadczenia. W miarę ich zdobywania Frank awansuje na kolejne poziomy, stając się coraz sprawniejszym pogromcą zombiaków. I chociaż wiele z opanowywanych ruchów – w rodzaju bodiczka czy przeturlania się do przodu, nie jest najbardziej przydatnych, to z czasem potrafi nawet wtopić się w tłum nieumarłych albo – tego nie mogło zabraknąć – sięgnąć im do brzucha i wyrwać trzewia.

→I LOGISTYKA W PRAKTYCE

Całość wygląda i brzmi bardzo fachowo. Tłumy zombiaków na ekranie momentami dosłownie się przelewają. Jedne chodzą, inne się przewracają, kolejne – przyspieszonym chodem gdzieś się udają. Po raz kolejny łatwo jest powtórzyć, że ich inteligencja nie pozostawia wiele do życzenia – nawet największe idiotyzmy, jak pacjenci bezmyślnie pchający przed sobą butlę z gazem tylko po to, żeby Frank mógł rozwalić wszystko w otoczeniu jednym celnym strzałem – są na miejscu. No dajcie spokój. To zombiaki! Efekty przepiłowywania na pół, rozcinania, pozbawiania głów, rozjeżdżania kosiarką, rozcinania mieczem, rozwalania łopatą czy dziurawienia z karabinów nie wymagają komentarza. Tu naprawdę z zombiakami można zrobić wszystko, łącznie z łaniem ich damską torebką i gigantyczną atrapą szminki. Fajne jest szczególnie to, że każdy przedmiot ma swoją wytrzymałość i nie da się biegać wszędzie z piłami czy młotami i wciąż trzeba szukać jakichś broni.

Problemy są za to z eskortowanymi ludźmi, a to od tego, ilu ich uratujemy, zależy ostateczne zakończenie. Czasami się blokują, nie idą, gdzie im każemy, albo nie przenoszą do nowej lokacji. Całkowicie dobija zaś w tym wszystkim moment, kiedy podczas ważnej misji eskortującej, gdy w rękach dzierżymy jakąś dwuręczną broń, przypadkiem zadzwoni do nas Otis. Frank odbiera połączenia rzucając wszystko co ma w ręku i przez jakiś czas nie może nawet skakać, bo rozmawia. A koleś potrafi próbować dzwonić ze swoimi pierdołami, podobnie jak to miewa miejsce w życiu – w najmniej dogodnych momentach. Te drobne wady w połączeniu z bezustannym ciśnieniem czasowym potrafią naprawdę solidnie człowieka zestresować.

Na udźwiękowienie składa się w dużej mierze jednostajne buczenie zombiaków dobiegające dosłownie zewsząd, ale pojawiają się melodyjki z centrum handlowego oraz kilka nieźle dobranych kawałków, spośród których, debiutujący podczas wjazdu na scenę trzech psycholi w dżipie, kawałek Gone Guru robi piorunujące wrażenie. To doskonale dobrany i świetnie brzmiący, głośny, szarpiący struny i nerwy utwór, z przywodzącym na myśl chłopaków z Insane Clown Posse wokalem. Kawał dobrej roboty.

→I TYLKO CIERPLIWOŚĆ

Gra jest nietypowa, fajna i wciąga. Nie tylko dzięki temu, że ma fachową fabułę, sporo dodatkowych trybów i drobnych detali. Również przez to, że widać ile włożono w nią pracy i jakie niespożyte pokłady grywalności drzemią tu ukryte w dodatkowych trybach i sekretach. Niestety jednak droga każdego gracza, który chce do tego dotrzeć bez opisu w ręku jest najeżona błędami, za które płaci się wysoką cenę. Ale może w tym jej urok.

Banan ■■

OCENA 7.9/10

RODZINNA PRZYGODA W CENTRUM HANDLOWYM

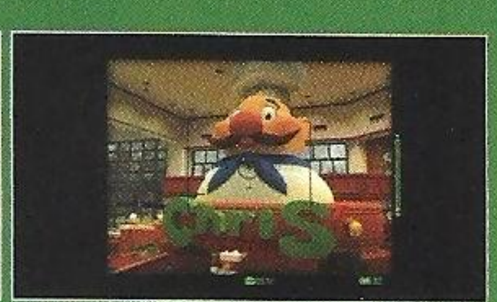
KILKA UJĘĆ Z WILAMETTE MALL

■ Gra często akcentuje luzacki klimat, np. przez rozmaite przebrania, czy różne zabawne rzeczy, które można zrobić zombiakom.

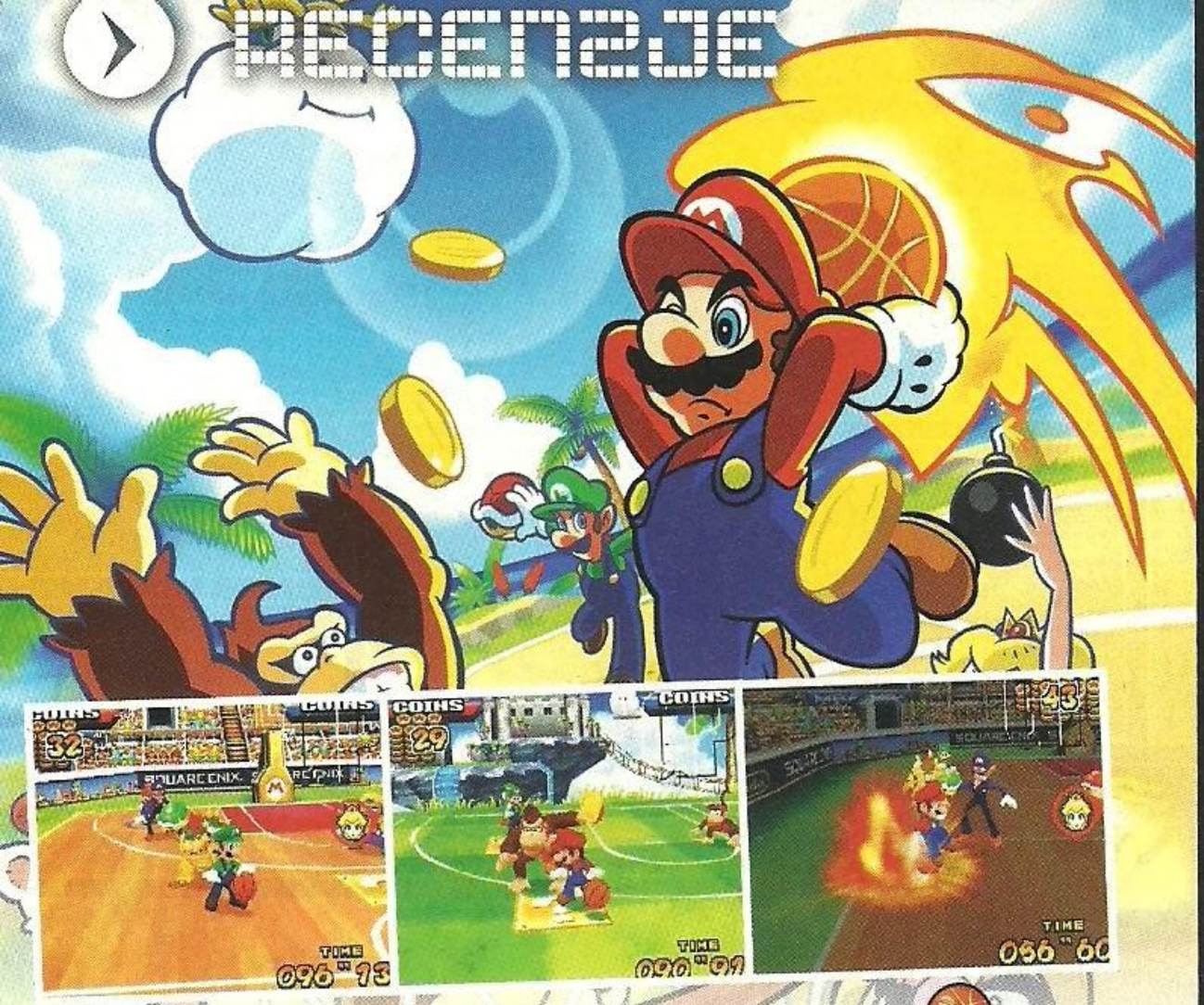
■ Jeśli chcesz zdobyć wszystkie achievementy, będziesz musiał cykać psychopatom fotki, a nie tylko ich ubijać. Ryzykowna sprawa.

■ Kultyści w żółtych sztormiakach to brygada niezłych popaprańców. Są dość niebezpieczni, a do tego chcą Franka pojmać.

■ Takich scen w centrach handlowych jeszcze nie było, choć jedyne pół miliona sztuk PS3 w dniu premiery może się do nich przyczynić.

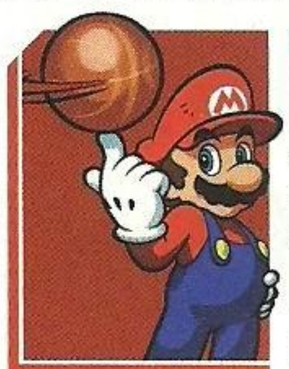


■ Wystrój centrum handlowego jest świetny. U Chrisa można nieźle zjeść, dlatego spotkacie tu całą chmarę wygłodniałych zombi.



MARIO SLAM BASKETBALL

Z MARIANEM JAK Z CONANEM...



NDS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Stylus idzie ostro w ruch.
ZŁE: Dwie gry do multiplayera.
BRZYDKIE: Koopa, Koopa, Koopa...

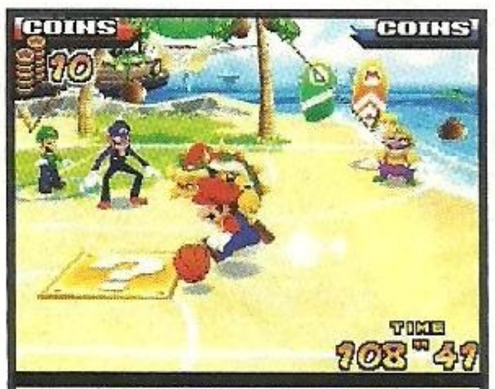
GULASH: Gra jest raczej niezbyt przyjemna dla ucha, głupawe muzyczki i powtarzające się w nieskończoność odzywki graczy (dwie na krzyż na każdego). Ale sama w sobie jest przyjemna, choć za łatwa. A bez wyzwania nie ma aż tyle przyjemności.

Był Conan Barbarzyńca, Conan Niszczyciel, Conan Pirat, Conan Najemnik i tak dalej, Mario też wciela się w wiele ról oprócz swej firmowej, polegającej na byciu bohaterskim przepychaczem rur. Tym razem Mario został koszykarzem, zresztą wraz z całą brygadą swoich znajomych z Luigim, Wario, Peach, Kongiem i Koopą na czele. Oczywiście zasady mariańskiej koszykówki nie są normalne.

→I RZUT ZA TRZY...DZIEŚCI PUNKTÓW

Przyznacie, że to dosyć sporo, ale w **Mario Slam Basketball**, rzut za trzydzieści i więcej punktów to codzienność, bowiem tutaj ich ilość zależy od zebranych monet oraz (chyba) rodzaju rzutu. Zabawa polega więc na zbieraniu kolejnych monet (można je także zabierać przeciwnikom – gdy stracą piłkę, gubią też trochę kaski) i trafianiu do kosza. Co jest dosyć proste, gdy już załapie się podstawy sterowania. Te są zaś dość niezwykłe, bo w Mario SB sterujemy używając niemal wyłącznie stylusa. Do wszystkiego – kozłowania, dryblowania, podawania, rzucania, dunkowania, odbierania piłki, blokowania i wielu, wielu innych rzeczy. Krzyżakiem wyłącznie kierujemy postaciami, reszta zależy od sprawności w posługiwaniu się stylusem. Na początku nie bardzo się w tym orientowałem, ale gra jest na tyle przystępna, że nawet na „czuja" już w pierwszym meczu podłapałem kilka zagrań (na przykład to, że narysowanie pionowej kreski od dołu do góry to rzut lub blok), a po zapoznaniu się z tutorialem szybko opanowałem resztę. Muszę powiedzieć, że wykorzystanie specyficznych właściwości NDSa jest w tej grze po prostu wyśmienite; developerzy ze Square Enix naprawdę się postarali.

Musicie wiedzieć, że sam mecz w niczym nie przypomina normalnej koszykówki, owszem jest piłka, ale już kosze potrafią być dziwaczne (na przykład umieszczone w gębie wielkiej, żarłocznej rośliny). Poza tym na parkiecie (lub trawie, ziemi i innych nawierzchniach) dzieją się rzeczy typowo marianowe – są dopałki, bonusy, monetki, latają jakieś przeszkadzajki, wybuchają bomby, śmigają żółwie, którymi ciskamy w przeciwników albo oni ciskają nimi w nas.



Dzieje się sporo, szczególnie podczas gry w multiplayerze. Wszystko to w kolorowej, pastelowej, cieszącej oko oprawie – boiska są tematyczne, jest na przykład dwór z Luigi Mansion i wiele innych miejscówek z gier z Marianem i spółką. To naprawdę ładna gra, postacie wykonano w 3D, są fajne efekty różnych zagrań i choć czasami panuje niezły chaos i ciężko do końca ogarnąć wszystkie akcje, to i tak nie można jej wiele zarzucić.

→I GRA ZESPOŁOWA

Niestety w singlu Mario SB dość szybko traci swój urok, bo konsola nie stanowi zbyt wielkiego wyzwania, a mini-gierki są raczej słabe i szybko się nudzą. Nie ma w niej jednak mulitplayera przez Wi-Fi w internecie, a do grania z żywym przeciwnikiem potrzeba przynajmniej dwóch kopii gry, bo game sharing jest ograniczony do mini-gierek. To mocno zmniejsza żywotność tej skądinąd całkiem fajnej i zabawnej gry. **Marcellus** ■■

OCENA 7.2/10

SAM W TO NIE WIERZĘ... GRAŁEM Z MARIANEM I BYŁO FAJNIE

STAR FOX COMMAND

POD BANDERĄ CAPCOMU I W MAJESTACIE PRAWA

NDS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1 (6)

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Przyjemna oprawa graficzna, a grafika 3D, choć nie najwyższych lotów, jest płynniutka.
ZŁE: Bełkotanie bohaterów w ich wymyślonym języku zaczyna drażnić.
BRZYDKIE: Monotnia, która raczej szybko wkrada się do standarowych misji.

MARCELLUS: Fajnie lata się myśliwcami przy pomocy stylusa, choć część strategiczna nie wymaga od gracza praktycznie żadnego kombinowania – raczej prostej umiejętności przewydywania. Ogólnie gra się przyjemnie, ale tylko, gdy ktoś przywyknie do infantylności zwierzątek Nintendo.

Starfox za czasów SNESa był niewątpliwie kultową pozycją wśród fanów Nintendo. Kontynuacja na Nintedo 64, wydana w Europie pod nazwą Lylat Wars, również okazała się dla fanów miłą niespodzianką i dostarczyła sporo dobrego strzelania. Potem coś stało się z Foxem i jego paczką; Nintendo nie miało za bardzo pomysłu co z tym fantem zrobić i to Rare już na GameCube w locie zmieniło Dinozaur Planet na kolejne przygody Foxa, a ostatnio Namco przygotowało przeciętną strzelaninę. Poszukiwań ciąg dalszy, tym razem na Nintendo DS. Zanim zaczniecie jednak zabawę, zostaniecie nakarmieni ckliwą historyjką opowiadającą o losach wszystkich członków oddziału Star Fox, którzy po wygranej wojnie prowadzą mniej lub bardziej udane życie osobiste. Żabol na przykład założył rodzinę, Fox zaś odrzucił miłość i stał się samotnym wilkiem przemierzającym wszechświat. Normalnie łza się w oku kręci, gdy ogląda się żabkę, lisa, czy borsuka w strojach pilotów myśliwców i dowiaduje się o ich zakrętach życiowych.

→I DZIELNE ZWIERZĘTA NINTENDO

Star Fox Command jest połączeniem turowej strategii i strzelaniny. Dzielny Fox po raz kolejny zmuszony jest bronić galaktyki przed najeźdźcami i choć zaczyna walkę sam, szybko dołączają do niego druhowie z nieistniejącego już skrzydła. Część strategiczną rozgrywamy na dolnym ekranie, stylusem wykreślając parabolę lotu naszych myśliwców, pędzących na spotkanie nieprzyjaciołom. Ci z kolei dążą do zniszczenia statku-matki Foxa, którego naturalnie trzeba bronić. Całość podzielona jest na tury i choć z pewnością niektóre misje trzeba powtarzać, nikt specjalnie przy tym się nie napoci. Gdy myśliwce zetkną się na mapie, następuje starcie. Misje latane dzielą się na te standardowe, podczas których trzeba po prostu wystrzelać wszystko, co śmiga po planszy (i pozbierać po nich śmieciuszki) oraz na pojedynki z bossami. O ile te pierwsze szybko robią się monotonne, walki z szefami są świetne, zróżnicowane i dostarczają niezłych emocji. Wymagają też, w przeciwieństwie do zwykłych misji, nieco zręczności od gracza. Szkoda, że na 30 misji w grze pojedynków z bossami jest tylko kilka.

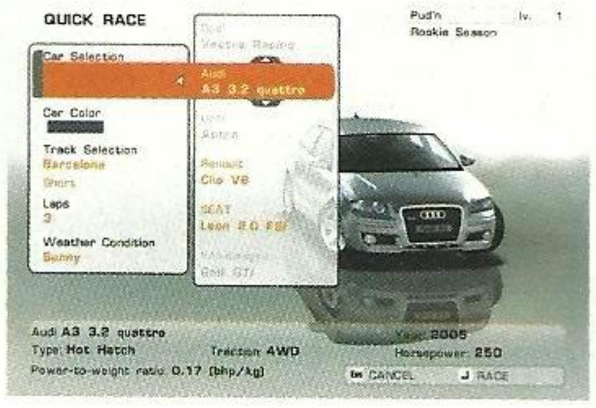
Fajnie rozwiązano sterowanie – pojazdami naszych dzielnych pilotów (bo oprócz Arwinga Foxa są i inni, naturalnie) kierujemy przy pomocy sytulusa, jeżdżąc nim po dolnym ekranie, a pod przyciskiem jest jedynie strzelanie. Jak się szybko okazuje, to wygodne i intuicyjne rozwiązanie. Dodatkową atrakcją jest multiplayer przez WiFi, dzięki któremu można wyłonić najlepszego pilota na podwórku. Gra jest dobra, choć niezbyt trudna, ale przydałoby się więcej różnorodności pośród standardowym misji. Niemniej jednak – polecam.
Gulash ■■

OCENA 7.0/10

CO NINTENDO WIDZI W TYCH ZWIERZAKACH? POZA TYM – GIT

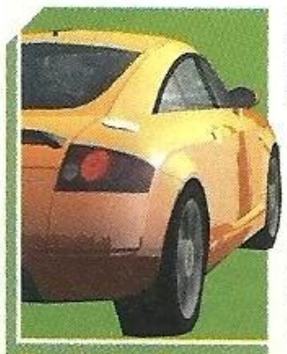
Evolution GT to przeciętna gra wyścigowa, ale należy mieć świadomość, że wielkie serie tego rynku przeskoczyły już na next-geny i posiadacze konsol starej generacji będą zmuszeni coraz częściej grać w takie gry, jeśli będą chcieli grać w cokolwiek. Smutne to, ale prawdziwe.

Nowa gra ekipy z Black Bean jest lepsza od ich poprzednich dokonań, stawiam więc moją nerkę, że kolejny ich tytuł w niczym nie ustąpi już Gran Turismo 4 czy Forza Motorsport. No dobra, nie stawiam, bo szanse na to są znikome, ale z ich nową grą można bez bólu spędzić trochę czasu i po przełknięciu kilku niedoróbek bawić się całkiem nienajgorzej. Zwłaszcza, że polski dystrybutor – firma LEM – zapowiedziała polską wersję i cenę poniżej 100 zł.



EVOLUTION GT

TO PIERWSZA GRA O KIEROWCACH OBDARZONYCH OSOBOWOŚCIĄ. NO, PRAWIE



PlayStation 2

- Wydawca: Black Bean
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Bugatti w garażu i kilka oryginalnych patentów.
ZŁE: Takie sobie te patenty w działaniu.
BRZYDKIE: Za pięknie to tu nie jest. Ale za to płynnie.

MARCELLUS: Racerów pokroju Evolution GT jest na PS2 bardzo mało – być może wszyscy developerzy boją się porównań do Gran Turismo. Tym większy szacun dla Black Bean za odwagę – w końcu ile można grać w GT4? Przecież minęło już ponad półtora roku! Tak, wiem – są zapaleńcy, którzy jeżdżą codziennie, ale przeciętny gracz lubi jednakowoż jakąś odmianę. Widać też, że twórcy mają jakiś pomysł na swoją grę – statystyki, rozwój umiejętności kierowcy (od „niedzielnego" do Kubicy...), czynnik stresu. Naprawdę można pograć, szczególnie, że cena przystępna i gra po polsku.

Gdy odpaliłem grę, moim oczom ukazało się intro, które wywołało kołatanie się w mojej głowie myśli „gdzieś to już widziałem". Nazwa developera także wydawała się znajoma, cały czas nie wiedziałem jednak, do czego ją przykleić. Dopiero, gdy zobaczyłem, że jeden z przycisków pada odpowiada za tzw. „Tiger Effect", wszystko stało się jasne – oto kolejna gra twórców Squadra Corse Alfa Romeo!

→I NA IMIĘ MI GABRYŚ

Początek **Evolution GT** to jedno z najbardziej nadętych i durnowatych wprowadzeń, jakie widziałem w grach video. Zanim zaczniemy zabawę, jesteśmy zmuszeni wziąć udział w tutorialu. Naszym przewodnikiem po samouczku będzie sam Gabrielle Tarquini, zawodowy kierowca znany z sukcesów odnoszonych w wyścigach samochodów turystycznych. Niestety dubbing, którym obdarzono naszego nauczyciela, jest po prostu potworny. Włos się jeży, gdy Gabrielle z pasją opowiada o tym, jak ważne jest wyprzedzanie i koncentracja. Nie dość, że to prawdy, które dla każdego są oczywiste (hej, naprawdę w wyścigach trzeba wyprzedzać przeciwników?) to jeszcze jego porady niezbyt przekładają się na te kilka lekcji, które nas czekają. Jedynym plusem przejścia samouczka jest to, że osoby, które nie miały do czynienia ze Squadra Corse Alfa Romeo, od razu dowiedzą się jak działa system statystyk i siadania sobie na ogonie. A tak – znane z gry o włoskich autach elementy powracają.

→I CARPG

Jeśli myślicie, że podstawą w tej grze są osiągi samochodów, to się mylicie. Podstawą są współczynniki, jakimi opisany jest Wasz kierowca. Na samym początku musimy wybrać najbardziej odpowiadającą nam osobowość naszego gostka (czyli początkowe statystyki). Po wybraniu odpowiedniego charakteru musimy jeszcze przyłączyć się do jednej z załóg startujących w wyścigach. Zespoły również modyfikują statystyki kierowców, dlatego lepiej znaleźć sobie lubiący takich ziomków, jak nasz. Statystyk jest łącznie dziewięć i opisują rozmaite rzeczy, od tak oczywistych, jak radzenie sobie z gazem czy hamulcem, po dziwactwa w stylu koncentracji i nastraszania. Przyznam, że system statystyk jest nieco dezorientujący. Każdy, kto gra w wirtualne wyścigi nie od dziś, będzie zdziwiony koncepcją, że samochód może lepiej przyspieszać lub hamować tylko dlatego, że mamy punkcik mniej lub więcej na jakimś paseczku. Zazwyczaj jest tak, że tor jazdy auta w grze to wypadkowa jego parametrów i naszych umiejętności, podczas gdy tu mamy do czynienia z jakimś czynnikiem X, na który ciężko brać poprawkę wchodząc z zakręt (wyhamuję? powinienem, ale jak mam za niskie statsy to się nie wyrobię...). Za rozmaite rzeczy podczas wyścigu, jak drafting czy wyprzedzanie, zdobywać będziemy punkty doświadczenia, dzięki którym zwiększymy statystyki naszego bohatera. Kierowcę możemy także ubierać w różne fatałaszki zdobywane podczas zabawy, które dodadzą mu punkcik tu i ówdzie.

Evolution GT to także kolejne dwa udziwnienia. Pierwsze to system nastraszania przeciwników, który powoduje, że kierowca, któremu usiądziemy na ogonie, w końcu popełni jakiś karygodny błąd (gdy ktoś usiądzie Wam możecie spodziewać się zerowej widoczności, ponieważ ekran robi się biały, gdy kierowca się stresuje). Drugie to wzmiankowany Tiger Effect, czyli cofnięcie czasu o kilka sekund, gdy coś nam nie wyjdzie. Całkiem przydatne, choć na ogół zbyt krótkie, żeby udało się w tym czasie coś poprawić i często sprowadza się do obejrzenia tego samego wypadku po raz drugi.

→I ŻYWOT KIEROWCY

Poprzednia gra twórców **Evolution GT** cierpiała z powodu braku ciekawych samochodów, ta poszła w tej materii nieco do przodu, i mimo że niewiele ponad trzydzieści modeli nie robi wrażenia, to ich dobór jest całkiem niezły. Auta podzielono na kilka klas. I tak w Hot Hatch mamy takie furki, jak Renault Clio V6, klasa Coupe pozwoli nam pobawić się m. in. TVR T350 i Chevroletem Corvette, w Roadster znajdują się pojazdy pokroju Pagani Zonda, a Grand Touring to takie maszyny, jak choćby Pontiac GTO. Oprócz tego mamy także klasę Racing, w której znajdziemy wyścigowe wersje niektórych pojazdów, oraz kilka ukrytych cacuszek, jak Bugatti EB110. W autach nie możemy ustawiać żadnych parametrów, nie znajdziemy także w **Evolution GT** opcji zmiany ich wyglądu czy dokupowania lepszych części. Karierę, w której pośmigamy na 27, zarówno prawdziwych, jak i zmyślonych trasach (choć tak naprawdę na znacznie mniejszej ich liczbie, ponieważ większość z nich dostępna jest w czterech wersjach) zbudowano w dość standardowy sposób. Sprowadza się ona do zaliczania kolejnych pojedynczych wyścigów (w grze znajdziemy ich kilkadziesiąt) połączonych w puchary samochodów danej klasy. Ciekawostką jest tryb Challenge, który pozwoli nam podszkolić umiejętności w każdej ze statystyk. Przyznam, że niektóre z nich są ciekawe, np. wygrać wyścig, w którym hamulca podczas jazdy możemy używać tylko przez kilkanaście sekund. Evolution nie jest więc ani specjalnie długie, ani urozmaicone, choć Challenge potrafi zaintrygować.

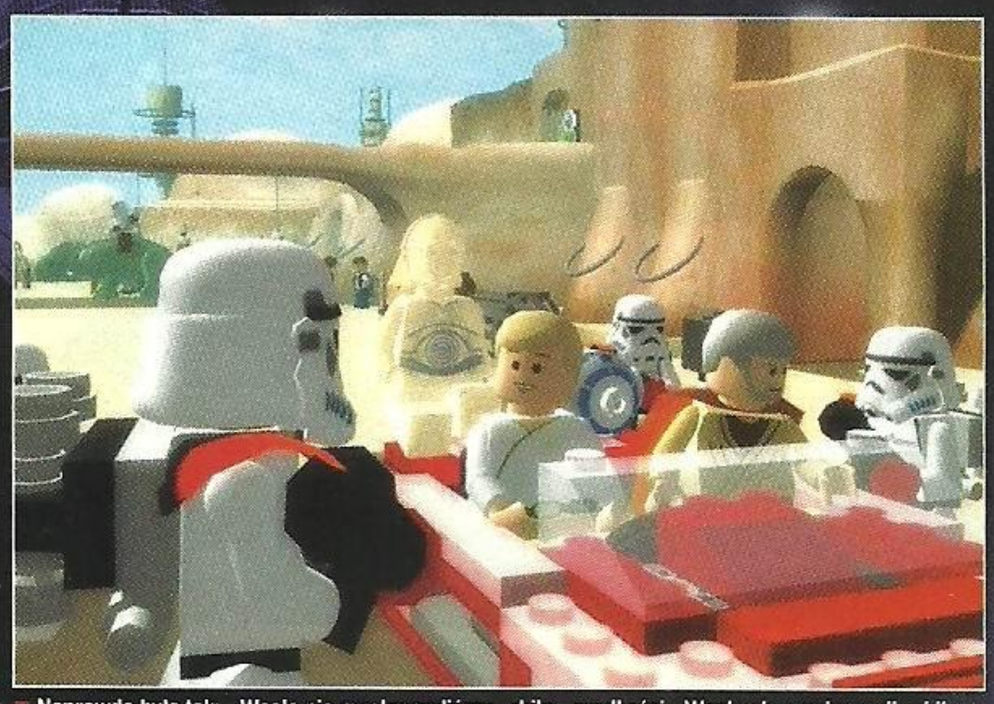
→I GRAĆ CZY NIE GRAĆ?

Oprawa dźwiękowa jest słaba – w grze (poza menu) nie ma muzyki, a odgłosy silników i wypadków są nieprzekonywujące. Grafika to natomiast typowy średniak – niby gra hula na RenderWare, ale tego nie widać – pojazdy nie są najpiękniejsze, a wizualizacja zniszczeń pozostawia wiele do życzenia. Na szczęście jest płynnie – to należy zaliczyć na plus. Model jazdy ma sporo symulacyjnego zacięcia, ale niespecjalnie oddaje kontakt samochodu z podłożem (a może to wina moich cienkich statystyk?). **Evolution GT** to średniak – daje umiarkowaną radość z jazdy, choć nie powiem, żebym bawił się źle. Gra na pewno jest lepsza, niż SCAR, choćby z powodu ciekawszego asortymentu samochodów i tras. Możecie spróbować, jeżeli nie macie na oku innej gry wyścigowej. **Blizzard Beast** ■■

OCENA 6.0/10
LEPSZA OD SCAR, CHOĆ NIEWIELE

SŁABY CIENKI ANEMICZNY RACER

Taki właśnie podpis widniał przy ocenie recenzowanego w 78 numerze enplusa Squadra Corse Alfa Romeo. Gra miała kilka całkiem poważnych niedoróbek, które skutecznie zniechęcały do zabawy. Najpoważniejszymi były marny wybór dostępnych modeli aut, przeciętna oprawa A/V i dziwaczny system statystyk kierowcy, który jednakowoż nie przekładał się na głębię rozgrywki. Gra miała też to nieszczęście, że ukazała się w bardzo krótkim czasie po premierze molochów pokroju Gran Turismo 4 i Forza Motorsport. Nie widzieliśmy specjalnego sensu, w zachęcaniu czytelników do spróbowania tego tytułu, jeśli w poprzedzającym go półroczu ukazały się wyżej wspomniane gry oraz Enthusia Professional Racing. Nowy produkt Black Bean nie ma już takiej konkurencji, ale czy to wystarczy, abyśmy mogli go komuś z czystym sumieniem polecić?



Naprawdę było tak: - Wcale nie przekroczyliśmy <hik> prędkości - Wcale nie przekroczyli <hik> prędkości; - Nie musimy <hik> dmuchać w balonik - Nie musicie <hik> dmuchać w balonik...

Oto w akcji jeden z przerywnikowych poziomów – atak na pierwszą Gwiazdę Śmierci. Nie jest to wprawdzie jakość Rogue Squadron, ale gra się fajnie.

LEGO STAR WARS II THE ORIGINAL TRILOGY

DAWNO, DAWNO TEMU W NIEZBYT ODLEGŁEJ DANII POWSTAŁY KLOCKI LEGO

PS2 | Xbox | X360

- Wydawca: Lucasarts
- Producent: T-Tales
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Radosna, przyjemna i luzująca zabawa. Fajne patenty i humor.

ZŁE: Spadanie w przepaście, gdy kamera nie pokazuje nam tego, co ważne.

BRZYDKIE: Niektórych postaci nie da się zrobić z klocków – Jabba wygląda kiepsko.

GULASH: To kapitalny sequel świetnej gry. Trzeba zagrać w kooperacji i trzeba poszukać bonusów oraz dodatków. 8.9/10!

Pierwsza część legoludkowych Gwiezdnych Wojen sprawiła wszystkim bardzo miłą niespodziankę, będąc najlepszą grą z tego uniwersum, jaka pojawiła się ostatnimi laty na konsolach. Fajniejszą od Revenge of the Sith, czy innych gier na podstawie „nowej" trylogii Lucasa. Pomysł był prosty i genialny jednocześnie – wszystko w grze ma być wykonane z klocków lego, a sama zabawa lekka, przyjemna i niezbyt skomplikowana. Teoretycznie taka mieszanka mogła trafić wyłącznie do najmłodszych, ale okazało się, że starsi, poważniejsi gracze, również nie potrafili oprzeć się urokowi legoludkowych rycerzy Jedi – głównymi bohaterami LEGO Star Wars byli Obi-wan Kenobi i Anakin Skywalker. Gra sprzedała się na tyle dobrze, że podjęto decyzję o stworzeniu części drugiej tej platformówko-zręcznościówki, tym razem opartej o klasyczną trylogię Gwiezdnych Wojen. Jak widać stało się na odwrót niż w filmach, dzięki czemu zachowana została prawdziwa gwiezdnowojenna chronologia. Choć przecież i tak wszyscy wiedzą jak się to skończyło.

→I NIE JESTEŚ ZA NISKI NA SZTURMOWCA?

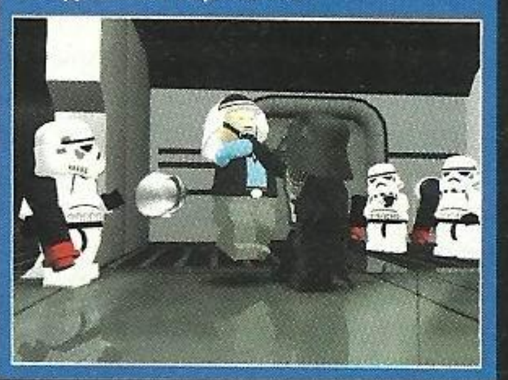
Wiecie jak to jest z legoludkami – wszystkie są tego samego wzrostu, więc w LEGO Star Wars II, Chewbacca nie jest wyższy od Hana Solo, że o Luke'u nie wspominając. Niesamowicie zabawne jest, gdy Darth Vader na krótkich nóżkach podchodzi do księżniczki Lei i wcale nad nią nie góruje. To, że postacie są równe wzrostem (oprócz Jawów i Ewoków, ci są mniejsi od normalnych postaci lego świata), nie znaczy, że są równe także pod względem umiejętności, dzielą się bowiem na kilka podstawowych klas – roboty (R2-D2, C-3PO), awanturnicy (Han Solo, Chewie, Lando Calrissian, Leia), Jedi (Yoda, Obi-wan, Luke), łowcy nagród (Greedo, Boba Fett) i Sithów – Darth Vader oczywiście. Oprócz nich są jeszcze szturmowcy imperium, Tuskeni, wspomniani Jawowie oraz masa innych postaci, które widzieliśmy na ekranach naszych telewizorów. W każdym razie jest tak, że każda postać może korzystać z innych zdolności. Roboty otwierają zamknięte drzwi, ale nie potrafią walczyć, ani układać klocków, awanturnicy są uzbrojeni w blastery i linki, na których w odpowiednich miejscach mogą się podciągnąć w niedostępne inaczej miejsca, Jedi walczą wyłącznie mieczami świetlnymi i mają podwójny skok oraz mogą używać Mocy na otoczonych poświatą istotach i przedmiotach, ale nie mają linki itd, itp. Każda z postaci do czegoś się przydaje, jedne częściej, inne nieco rzadziej, ale zawsze jest tak, że trzeba współpracować, by przeprowadzić całą, liczącą nierzadko kilka postaci, ekipę przez poziom. I czasami trzeba nawet nieco pogłówkować, choć najczęściej nie są to trudne łamigłówki, coś przesunąć, pociągnąć za wajchę lub dwie, ułożyć coś z rozsypanych klocków (w pierwszej części można było układać różne rzeczy za pomocą Mocy, w drugiej część przedmiotów tworzymy z rozsypanych klocków, a część przy użyciu zdolności Jedi). Jedną z nowych akcji w LEGO Star Wars II jest przebieranie postaci – gdy staniemy przed problemem w postaci zamkniętych drzwi, które może otworzyć wyłącznie szturmowiec lub łowca nagród,

Słynna scena, w której Obi-wan Kenobi wręcza Luke'owi miecz jego ojca (Anakina Skywalkera, jeżeli jakimś cudem tego nie wiecie) również została nieco „podrasowana" przez speców od wymyślania dowcipów. Luke natychmiast po włączeniu miecza o mały włos nie dekapituje Obi-wana, ale ten ma refleks Jedi, więc się uchyla. Za to C-3PO zupełnie traci głowę...

Przeżycie najbardziej znanych wydarzeń z Gwiezdnych Wojenn w wersji legoludkowej, to naprawdę rozbrajające doświadczenie.

Kosmiczne jaja

Gra dość lekko traktuje najbardziej poważne i dramatyczne wydarzenia z filmowej sagi. Na przykład Vader pokazuje Luke'owi zdjęcie zrobione polaroidem, za pomocą którego udowadnia, że jest jego ojcem. To oczywiście dzieje się podczas scenek fabularnych, ale podczas samej gry też nie brakuje humoru – hełm szturmowca trzymający się na samym czubku kudłatej głowy wookieego wygląda przekomicznie. Spróbujcie tego samego z Leią tam, gdzie rozdają zwykłe czapki i kapelutki, a odsunie się z dezaprobatą tuż przed nałożeniem jej nowego nakrycia głowy. Czasami szturmowcy atakują tylko w bieliźnie i hełmach na głowie, a gammoreańscy strażnicy Jabby (wiecie, te zielone wieprze) uwielbiają rockową wersję marszu Imperium...



to możemy się spodziewać, że gdzieś w pobliżu będzie „przebieralnia", w której za pociągnięciem wajchy na głowę naszego bohatera nasadzony zostanie hełm szturmowca lub łowcy nagród. Potem wystarczy podejść do odpowiednich drzwi i sprawa załatwiona.

→I LEPIEJ NIE DRAŻNIĆ WOOKIEEGO

Sama zabawa jest prosta, trzeba strzelać do wrogów, skakać po platformach, zwiedzać każdy zakamarek poziomów i zbierać srebrne, złote i niebieskie study, czyli te wypustki, którymi łączy się klocki lego, oraz uzupełniać zdrowie serduszkami. Jak wspominałem, nasze postacie potrafią strzelać lub machać mieczem świetlnym, ale potrafią też przywalić ręcznie, gdy przeciwnik podlezie zbyt blisko. I tak na przykład Leia klasycznie policzkuje przeciwników, a Cheewie, cóż, oczywiście wyrywa lego szturmowcom ramiona!

Cała gra podzielona jest na trzy epizody po sześć rozdziałów w każdym, a ich przejście powinno zająć maksymalnie około dziesięciu godzin. Ale to wcale nie wszystko – bonusów, ukrytych znajdek i innych niespodzianek jest w tej grze mnóstwo, a każdy z rozdziałów można przejść na dwa sposoby: w trybie Story lub, potem, w trybie Free Play, w którym sami dobieramy sobie postać, jaką chcemy sobie pozwiedzać dany poziom. Może być to ludek, którego pokonaliśmy lub zdobyliśmy na jednym z poziomów, ale także postać, którą sami sobie stworzymy z dostępnych części. A jest ich mnóstwo i naprawdę można puścić wodze fantazji i na przykład stworzyć postać z korpusiku C3PO, głowy Boby Fetta, nóg Vadera, rąk Greedo, uzbrojoną w blaster Hana Solo. Albo Leię z różowymi włosami w jej kostiumie niewolnicy Jabby z Powrotu Jedi w płaszczu Obi-Wana.

CAŁA GRA PODZIELONA JEST NA TRZY EPIZODY PO SZEŚĆ ROZDZIAŁÓW W KAŻDYM, A ICH PRZEJŚCIE POWINNO ZAJĄĆ OKOŁO DZIESIĘCIU GODZIN

Jednak LEGO Star Wars II nie składa się wyłącznie z elementów platformowych, podczas każdego Epizodu zdarzają się poziomy, podczas których pokierujemy snowspeederem podczas bitwy o Hoth, X-wingiem nad Gwiazdą Śmierci, speederem w lasach Endoru, czy Sokołem Millennium podczas przelotu przez pole asteroid. Są to fajne poziomy pozwalające odetchnąć od łażenia i skakania, a jest ich na tyle mało, że nie mają kiedy się znudzić. Na dokładkę są nieco trudniejsze niż poziomy chodzone, więc jest po co do nich wracać i próbować poprawić swój wynik. Jedynym problemem jest tak naprawdę praca kamery, która zawsze pokazuje nam nasz pojazd z jednej tylko strony, co ułatwia orientację, ale utrudnia walkę – zazwyczaj do ostatniej chwili nie widzimy przeciwnika lub przeszkody. Podobnie jest zresztą podczas zwykłych etapów i wielokrotnie zdarzało mi się wpaść do jakiejś przepaści, czy władować się do wody, tylko dlatego, że do ostatniego momentu nie wiedziałem, jaki los czeka mojego ludka. Na szczęście „śmierć" niczym nam nie grozi, oprócz utraty kilku punktów, nasz bohater po chwili pojawia się w ostatnim bezpiecznym miejscu.

→I UŻYJ MOCY, LUKE

Mimo wielu zalet, gra nie jest idealna. Owszem, jest ładna, przyjemna i bardzo grywalna, ale są w niej także elementy, które nieco przeszkadzają w zabawie. Jednym z nich jest wspomniana praca kamery, kolejnym zbieranie studów – postacie powinny nieco bardziej je przyciągać, bo gro czasu spędzamy uganiając się za nimi po poziomie, by zdążyć przed ich zniknięciem. Odrobinę większe przyciąganie i grałoby się o wiele płynniej i jeszcze przyjemniej.

Gra najlepiej prezentuje się oczywiście na Xboksie 360, choć o dziwo w tej wersji najczęściej pochrupuje, gdy na ekranie dużo się dzieje. Wersje na pozostałe konsole stacjonarne są w zasadzie identyczne, a LEGO Star Wars II na konsole przenośne postaramy się jeszcze w Neo+ zająć. Ogólnie jest kolorowo i nieco słodkawo, a wszechobecny humor czasami jest nieco naciągany, ale czasami znane wypowiedzi bohaterów ilustrowane są przekomicznymi scenkami. Na przykład, gdy Vader wizytuje drugą Gwiazdę Śmierci i ochrzania jej dowódcę za wolny postęp prac, widzimy kilku robotników pijących kawkę, czytających gazety i ogólnie się obijających. Zupełnie jak podczas robót drogowych w naszym kraju, szkoda tylko, że ich żaden Vader nie popędza, może mielibyśmy przynajmniej jedną całą autostradę, hehe. Aha, legoludki nie mówią. Robią miny, pochrząkują i mamroczą, gestykulują, ale w całej grze nie pada żadne zrozumiałe słowo. Jest za to dużo innych odgłosów – strzały, bzyczenie mieczy świetlnych oraz, oczywiście, muzyka Johna Williamsa.

Sam się zdziwiłem jak bardzo mnie ta gra wciągnęła, zdecydowanie ma w sobie to coś, co wciąga i każe grać, aż do skończenia. Jest też idealnym prezentem dla każdego hardcore'owego fana Gwiezdnych Wojen – na pewno pomoże mu spojrzeć nieco mniej poważnie na znane już na pamięć wydarzenia i sprawi, że uśmiechnie się pod wąsem.

Marcellus ■■

KOOPERACJA NA MOCY PAKTU

W LEGO Star Wars II funkcjonuje multiplayer w najlepszym możliwym wydaniu – drugi gracz może dołączyć w dowolnym momencie zabawy i przejąć kontrolę nad jednym z kierowanych przez konsolę towarzyszy. Spróbujcie – w duecie gra się o wiele przyjemniej, bo AI legoludków jest słabiutkie – przede wszystkim nie potrafią walczyć (załatwienie samotnego wroga potrafi im zająć kilka ładnych minut) i osłaniać nas przed atakami wroga, gdy chcemy na przykład coś złożyć z klocków lub przesunąć Mocą.

OCENA 8.0/10
MOC JEST Z LEGOLUDKAMI

RAIDEN III

CENA TEJ GRY POWINNA OSCYLOWAĆ WOKÓŁ 30 PLN

PlayStation 2

- Wydawca: 505 GameSt.
- Producent: Moss
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Ja tam w takie gry mogę grać latami i nigdy mi się nie nudzą.
ZŁE: Jeśli nie kręcą Cię shootery, no to sorry – wszystko.
BRZYDKIE: Raiden to dziś trzecia liga, nie da się ukryć.

MARCELLUS: Zupełnie nie wiem co Gulash ciągle dostrzega w tych shooterach – pewnie klimaty zadymionych salonów gier i kolesie w odblaskowych dresach mu się przypominają, hehe. Raiden III wygląda brzydko, brzmi jak japońska kupa i nie różni się niczym od dziesiątek, jeśli nie setek podobnych gier wydanych przez ostatnie dziesięć czy piętnaście lat na wszelkiej maści konsole. Niech sobie naczelnik gra w co chce, ale Wy lepiej skoncentrujcie się na bardziej wartościowych pod każdym względem pozycjach.

Nie mam pojęcia czemu, ale wydany przez Taito jeszcze w latach dziewięćdziesiątych Raiden Project (zwany też po prostu Raidenem) był jednym z moich ulubionych shooterów, a konwersja tej gry na PS one często gościła w czytniku konsoli. Szczególnie, gdy wpadał do mnie mój kumpel, również miłośnik wszystkiego co scrollowane i nieskomplikowane. Proste naturalnie pod względem zasad, bo przecież nie poziomu trudności. A ten, jak wiadomo, w takich shooterach jest dość wysoki.

Raiden III to konwersja z automatu – Seibu Kaihatsu nie ma już z tą serią nic wspólnego, inni developerzy kontynuują temat na licencji klasycznej gry. Ekipa Moss, której nazwa nikomu nic nie powie, starała się jak mogła, by niczego nie zepsuć, ale też za grosz nie zmieniła konwencji (bo niby jak) i nie dodała praktycznie żadnych nowości w systemie gry, oprócz Double Play Mode – ale o nim za chwilę. **Raiden III** to nadal lecący do góry stateczek naparzający do nadlatujących myśliwców czy wielkich bossów zmieniających formy i zbierający wszelkie śmieci, które wypluwają wybuchający przeciwnicy. Oczywiście wizytówką tej serii zawsze była broń, a w szczególności gruby i wijący się jak wąż promień energii dosłownie zmiatający wszystko, co spotka na swojej drodze – nie brakuje jej tutaj, choć zniknęły gdzieś liczne wyładowania elektryczne, które towarzyszyły temu efektowi. Broń można i trzeba dopalać kolejnymi znajdkami, aż w końcu po jednej salwie ekran wypełniają już tylko nasze pociski. Jest w tym coś niezmiennie satysfakcjonującego.

→I HARDCORE DO KWADRATU

Najlepszą i niewątpliwie nowatorską wśród strzelanin akcją jest Double Play Mode, gdzie gracz dostaje do sterowania nie jeden, a dwa statki jednocześnie na ekranie. Każda analogowa gałka odpowiada za jeden pojazd; trzeba mieć nieziemski refleks i wybitne zdolności spostrzegania, by poradzić sobie w tym trybie. Jeśli ktoś sądzi, że ma mad skillz, **Raiden III** w tym trybie bez problemu zweryfikuje ten pogląd. Radzicie sobie? Moje gratulacje. Warto przy tym zaznaczyć, że podstawowy tryb jest stosunkowo łatwy, jak na japońskie shootery

Grafika jest prosta i klasyczna dla gier tego typu – proste, trójwymiarowe tła przewijające się gdzieś w dole, a na pierwszym planie pożoga, pożoga i jeszcze raz pożoga. W głośnikach pulsują dynamiczne bity i efekty wystrzałów. Czego chcieć więcej? Nie jest to poziom gier Treasure (kłania się kultowa Ikaruga), ale jako strzelanina za grosze, od fanów dla fanów, sprawdza się dobrze.

Gulash ■■

OCENA 6.0/10
STARA SZKOŁA SCROLLOWANYCH SHOOTERÓW

■ Bracia zawsze mieli się serdecznie poniżej pleców... Tym razem Capcom umożliwia GRACZOWI sprawdzenie jak braterska miłość wyglądała od tej drugiej strony.

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

Z PUNKTU WIDZENIA VERGILA WSZYSTKO JEST INNE...

PlayStation 2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□

DOBRE: W dalszym ciągu rewelacyjny system walki, bonusy, jeszcze więcej grania.
ZŁE: Styl walki Vergila nie tak ciekawy i nie tak głęboki, jak Dantego.
BRZYDKIE: Bonusy dostępne DOPIERO po przejściu gry.

MARCELLUS: Jeżeli sam Dante nie dał rady przekonać mnie do swych przygód, to i Vergil nie podołał. Tak, po raz kolejny z niejakim żalem przyznaję, że wymoczkowaci bohaterowie DMC obchodzą mnie tyle, co Kratosa moralne dylematy. To JEST dobra gra, tylko zupełnie nie pasuje mi klimatem. A szkoda.

Nawet Devil May Cry 3 nie jest już tak odpychająco i jednocześnie zachęcająco trudny, jak półtora roku temu. W czasach, kiedy Resident Evil 4 ląduje na komputerach PC, a każdy, kto biegle posługuje się myszką, może sprawdzić w akcji Onimushę – DMC3: Special Edition dociera wreszcie do Europy. I nie zrozumiejmy się źle. Mimo iż przez półtora roku w świecie slasherów pojawił się Kratos, Soki i (debeściak!) Lei Yun, Devil May Cry 3 nadal jest tak dobry (okej, prawie tak dobry) jak w dniu premiery. Nie ma drugiego slashera, który byłby do tego stopnia rozbudowany zarówno technicznie, jak i objętościowo. Potrzeba tygodni (jeśli nie miesięcy) nauki, aby z głównego bohatera DMC3 wycisnąć cały potencjał, ale wówczas gra robi się jeszcze lepsza. Capcom to wie – od dekad sprzedaje nam ciągle te same gry w lekko zretuszowanych formach i dlatego recycling nie ominął w tym roku trzeciej części DMC. Powiem tak. Jeśli całą zajawkę DMC3 macie już za sobą, a plakaty Dantego nie bawią Was w najmniejszym stopniu – po prostu nie kupujcie SE. Grywalny Vergil, kilka zabawnych bonusów i tryb survival nie są tym, na co chciałoby się przeznaczać ciężko zarobione pieniądze.

Capcom był na tyle leniwy, że nie napisał nawet Vergilowi oddzielnej historii. Brat Dantego idzie dokładnie przez te same plansze, co jego bliźniak – całe szczęście, że ostatecznej walki nie prowadzi sam przeciwko sobie! Totalną kpiną okazują się statystyki Vergila – oczywiście kpiną, jeśli porównać je do rozbudowanych drzewek umiejętności Dantego. Vergil walczy zaledwie jednym (ale za to bardzo skutecznym!) stylem walki i aż ciężko uwierzyć, że Dante był w stanie go pokonać. Granie Vergilem ma charakter czysto rozrywkowy – nie ma mowy o hardcore'owym poziomie trudności, głębi systemu, czy momentach „nie-do-przejścia".

DMC3: SE jest łatwe, lekkie i tylko nieznacznie rozbudowane w stosunku do ciągle dobrej trójki. Nawet przebieg rozgrywki zapisuje się teraz na każdym kroku, więc po śmierci bohatera nie trzeba powtarzać poziomu od nowa. Special Edition to najwyższy czas, aby spóźnialscy nadrobili swoje braki z najlepszymi tytułami na PS2. Mimo iż granie Vergilem nie jest trudne, a przez to mało satysfakcjonujące – zawsze pozostaje Wam grywalny Dante, jego epicki scenariusz oraz mnóstwo ciekawych ułatwień. DMC3: SE to taki przesadnie udekorowany tort. Nadal bardzo smaczny, ale kolejna warstwa lukru nie była już chyba potrzebna.

Matt ■■

OCENA 8.5/10
ŁATWIEJSZY, MNIEJ SATYSFAKCJONUJĄCY

■ To przeciętna gra. W niczym nie pomaga fakt, że zagramy każdym bohaterem filmu oddzielnie, głosów użyczyli im prawdziwi aktorzy (Michael Madsen rządzi), a strzelać będziemy z karabinu maszynowego, dwóch pistoletów jednocześnie, shotguna, itd.

RESERVOIR DOGS

PS2 | Xbox

- Wydawca: Eidos
- Producent: Volatile
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Oryginalni aktorzy pracujący przy ścieżce dźwiękowej, akcja filmu opowiedziana z nowej perspektywy, świetna muzyka.
ZŁE: Bardzo słabe celowanie, chrupiąca animacja, słabujące misje samochodowe.
BRZYDKIE: Wszystko oprócz muzyki. Grafika, animacja, celowanie, jazda samochodem...

GULASH: No tak, nie da się ukryć, że to produkt klasy C, raczej mocno pecetowy i skonwertowany na konsolę dosłownie przy okazji. Myślę jednak, że za rok, kiedy pees-dwójkowe gry przeskoczą właśnie w taki marazm, to będzie całkiem dobra gra. Za rok.

TAK! ZAGRACIE PANEM BIAŁYM I WYTNIECIE ZAKŁADNIKOM USZY. ALE TO NICZEGO NIE ZMIENI...

No to mamy rebus. Jak zrobić dobrą strzelankę na podstawie filmu, którego główni bohaterowie gadają do siebie przez bite półtorej godziny? Jak zrobić akcję z czegoś, co się w głównej mierze składało z kapitalnych dialogów i bardzo czarnego humoru? Wściekłe Psy Quentina Tarantino czternaście lat temu zdobyły status jednego z najlepszych filmów w historii kina. A gra na jego podstawie jest tradycyjnie słaba i wszyscy o niej szybko zapomnimy. Zapowiadało się naprawdę nieźle – gra na licencji kultowego filmu, ekstremalnie brutalna zawartość, zapadające w pamięć dialogi... do licha, przecież ten tytuł jeszcze przed premierą wypracował sobie w Australii status „zakazany". Tylko czego tu zakazywać? Renderowane przerywniki są tylko nieudolną próbą naśladowania dobrego filmu, a i podczas strzelanek krew niechętnie wypływa z denatów. Wierzcie mi, że praktycznie każda gra (tak, nawet Ice Age 2) jest bardziej brutalna, niż grywalna wersja Wściekłych Psów. Sporo mówiło się swego czasu o tym, że Francis Ford Coppola krytykował Electronic Arts za cyfrowego Ojca Chrzestnego. Chciałbym w takim razie zobaczyć minę Quentina Tarantino, kiedy gra „przypadkiem" wpadnie w jego ręce...

→I „POWIESZ MI, ALBO NIE POWIESZ..."

Reservoir Dogs proponuje grającemu dwa zajęcia – albo strzelankę z perspektywy trzeciej osoby, albo szybki przejazd samochodem przez miasto. Koncepcja historyjki w grze była identyczna, jak w przypadku Godfathera – poprowadzić akcję obok wydarzeń z filmu i nie interweniować za

bardzo w główne wydarzenia. Cóż, po obejrzeniu Wściekłych Psów Quentina wiemy jedynie tyle, że gangole planowali napad na magazyn diamentów, coś poszło nie tak, a szukając „wtyczki" sami ostatecznie wyrżnęli się w pień. Odpalając grę macie szansę sprawdzić, jak dokładnie przebiegał napad na placówkę, jakim cudem Pan Różowy zdołał wrócić po skradzione diamenty oraz co porabiał w wolnych chwilach Pan Biały. Przyznam, że dla fana filmu sprawa jest warta świeczki, bo zawsze fajnie sprawdza się dodatki związane z ulubionym hitem. Świetnie jest zobaczyć, jak kolorowi planowali skok, jak przebiegał sam rabunek, jak wyglądała interwencja policji, co poszło nie tak. Pozostając jednak przy temacie gry – Wściekłe Psy mają jeden z najzabawniejszych samouczków, jakie widziałem. Nasi koledzy po fachu starają się naśladować w nim niewinnych kasjerów, policjantów i kobiety w ciąży! Wczuwają się w sytuacje, jakich doświadczyć możemy podczas gry, a przy tym modulują głos, żartują sobie z zakładników, stróżów prawa – no dosłownie ze wszystkiego. Na tym jednak koniec zalet **Reservoir Dogs**, bo gra sama w sobie nie jest ani dobra, ani ładna, ani „obowiązkowa do zaliczenia". Po pierwsze, wskażcie dowolną strzelankę tpp, a z pewnością będzie technicznie lepsza i bardziej dopracowana, niż Wściekłe Psy. Bo co to za strzelanka, w której mam problemy z namierzeniem celu i oddaniem strzału? Jasne, przewidziano co prawda fakt, że będę się męczył i dołożono automatyczne namierzanie przeciwnika – cóż jednak z tego, skoro w momencie, gdy celuję w większą grupę oponentów, celownik namierza się, na kogo chce?

Widać jednak, że nudną wymianę ognia starano się urozmaicić i dlatego we Wściekłych Psach znalazły się nowe, niewidziane dotąd patenty. Słabo wykonane, ale miłe w odbiorze. Zamiast strzelać do stróżów prawa, można na przykład wziąć zakładnika, przystawić mu do głowy lufę i krzyknąć kilka niecenzuralnych słów. W 9 przypadkach na 10 panowie odłożą pistolety, uklękną i powiedzą, że nie chcą żadnych kłopotów. Wrzeszczeć można też na samych zakładników, którzy po wzięciu na muszkę zrobią wszystko, co tylko sobie zażyczycie. Otworzą drzwi, przejdą z jednego miejsca w drugie, wydadzą Wam poszukiwane rzeczy, itp. Najlepsze jest jednak to, że trzymanemu na końcu lufy zakładnikowi można w dowolnym momencie rozwalić łeb. Bez pytania i zbędnego gadania. Jeśli jest już niepotrzebny, pociągamy za spust i w tym momencie zawartość jego głowy ślicznie dekoruje okolicę. Gorzej, że animacja przez cały czas chrupie i nie pozwala w pełni (w ogóle?) cieszyć się rozgrywką.

Zabawy wystarczy równo na osiem godzin, no, chyba że dział „Extras" jest dla Was silną motywacją, aby zagrać jeszcze raz. Dla mnie nie był, bo skoro wykonanie **Reservoir Dogs** woła o pomstę do nieba, na nic mi nawet najlepsze bonusy i dodatki.

→I „...I TAK BĘDĘ CIĘ TORTUROWAŁ"

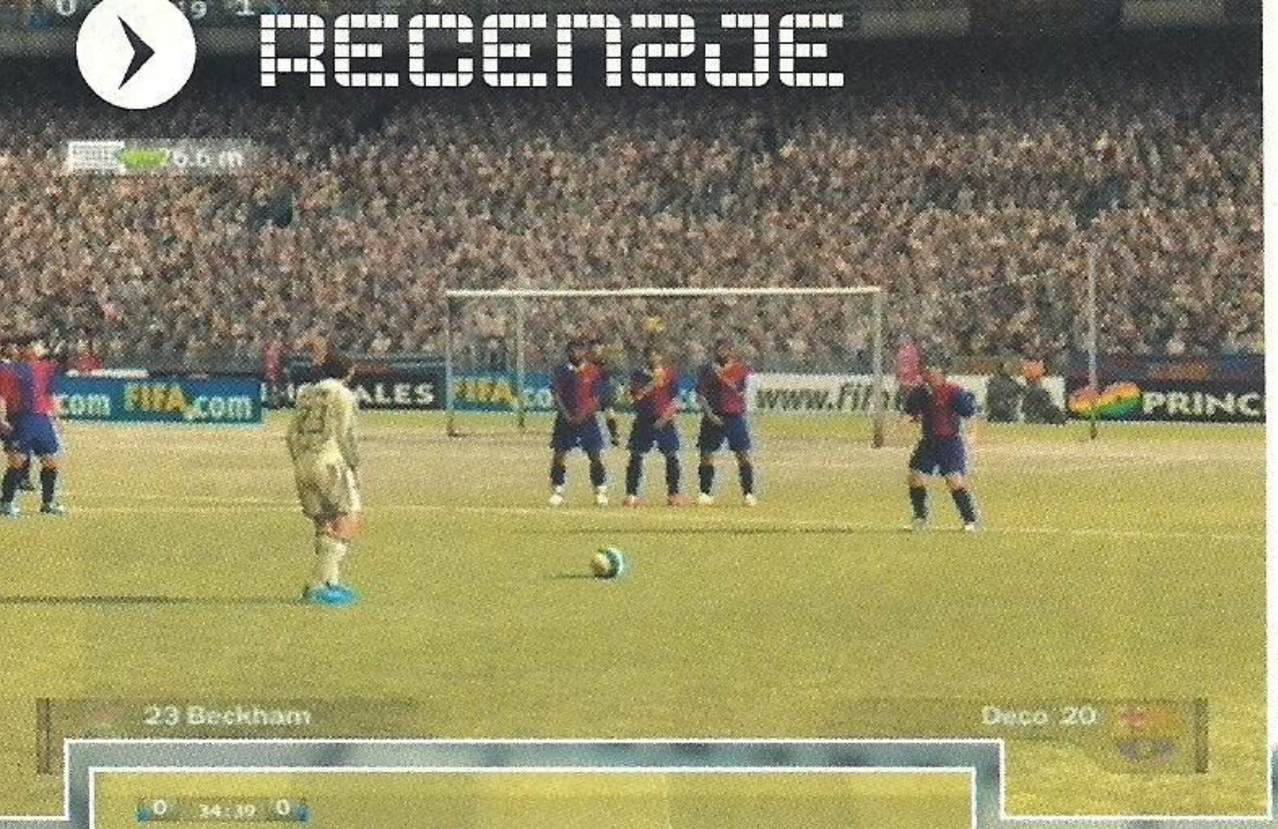
Gry na filmowych licencjach to w znakomitej większości absolutne niewypały. Siła kinowych Wściekłych Psów tkwiła w potężnych dialogach i zakręconej po maksie fabule, a nie w głupich strzelaninach i samochodowych pościgach. Mogło być znacznie, znacznie lepiej. Ale nie jest...

Matt ■■

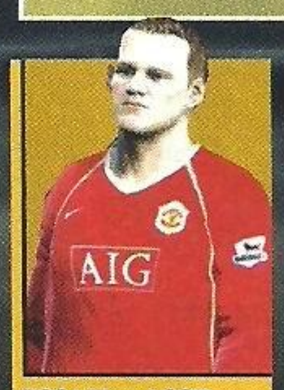
OCENA 5.0/10
ZACZYNAM OBAWIAĆ SIĘ CZŁOWIEKA Z BLIZNĄ...

WIELKI Q

Film Wściekłe Psy to już zupełnie inna para kaloszy. Być może go widzieliście, być może nie, ale z pewnością warto go sobie odświeżyć. Nie jest to żadna strzelanina, ani sensacyjny thriller, ale mimo wszystko ogląda się go z przejęciem i uśmiechem. Banda gangsterów zapiętych w czarne garnitury zachodzi w głowę, skąd policja wiedziała o ich napadzie na magazyn diamentów. Zostało im niewiele czasu, by ustalić, kto jest wtyką, tym bardziej, że jeden z nich wykrwawia się na śmierć, a policja doskonale wie, gdzie się ukryli.



Rzuty rożne i wolne wykonuje się, podobnie jak w ubiegłorocznej wersji, na czuja – EA już jakiś czas temu zreazygnowało z dennych strzałek. I dobrze.



FIFA 07

EWOLUCJA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCEJ SIĘ SERII SPORTOWEJ NA ŚWIECIE TRWA

PS2 | Xbox | GCN

- Wydawca: EA
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Rozrywkowa na maksa, nie wymaga wielu lat treningu, megalicencja.
ZŁE: Inteligencja bramkarzy pozostawia czasami sporo do życzenia. Ale w tej grze mają padać bramki!
BRZYDKIE: Twarze i sylwetki zawodników na zbliżeniach.

MARCELLUS: Niby FIFA upodabnia się do PESa, ale nadal pozostaje czysto rozrywkową zabawką, dobrą, żeby się nieco wyluzować. Na dowód niech świadczy to, że w drugim bodajże meczu sieknąłem bramę z ponad czterdziestu metrów i to wcale nie Xabim Alonso, ale Patrickiem Vieirą. Fajnie było, ale krótko.

W moim pierwszym meczu w roboczą wersję PES6 znany superstrzelec Gennaro Gattuso strzelił szczupakiem gola z 12 metrów dobijając strzał Gilardino. Przez rok grania w PES5 Gennaro nigdy nic mi nie sieknął i hukał notorycznie na boki, aż zdecydowałem się zaprzestać wystawiania mu piłki na strzał. A tu – od razu zdobył bramkę i to jaką. To pokazuje, jak gra Konami potrafi być nieprzewidywalna.

W pierwszym meczu w FIFA 07 prowadzony przeze mnie Real Madryt dostał od Barcy pięć do czterech. A ponieważ w FIFA 06 w trybie menadżera pierwszoligowego zespołu Orange Ekstraklasy spędziłem dobrych kilka tygodni, miałem się za w miarę ogranego. To pokazuje, że gra EA Sports także potrafi zaskakiwać, choć nieco inaczej. FIFA to festiwal kiksów, indywidualnych błędów zawodników i efektownych bramek, czasem „z niczego". I choć wyniki są czasem hokejowe, to walorów rozrywkowych nie można jej odmówić.

→| RANDOM? OWSZEM, POPROSZĘ

Największym wyzwaniem, jak zauważył producent gry Joe Booth, było tchnięcie w FIFA pierwiastka życia, czyli czegoś, co powoduje, że fani Pro Evo nie przestają grać w piłkę Konami. Prawda jest taka, że dobra gra sportowa nie powinna być do końca przewidywalna; musi mieć ten słynny „random", czyli pewien czynnik szczęścia potrzebnego przy zdobywaniu punktów/bramek. I choć słowa producenta zawsze należy traktować z przymrużeniem oka, bo wiadomo, że będzie zachwalał swój produkt tak, jak tylko się da, to Booth twierdząc, że w FIFA 07 nastąpiła największa zmiana w kodzie od początków serii na konsolach obecnej generacji, ma chyba rację. Choć nie należy traktować nowej fify jako rewolucji w serii, bo to raczej rozwinięcie ubiegłorocznej edycji, ale zmiany, po raz kolejny, idą ku lepszemu.

→| KLUCZEM JEST FIZYKA

Model fizyczny całej gry przeszedł reanimację i jest – po prostu – dobry. Piłka zachowuje się tak, jak powinna. Po podaniu dolnym nie ślizga się; potrafi delikatnie podskoczyć, czasem jest zagrana mocno, a czasem lżej, ledwo dotacza się do gracza. Po zagraniu górą ma swoją parabolę lotu i po przekroczeniu punktu krytycznego zaczyna szybciej spadać. Przy strzałach nabiera i traci szybkość, odbija się raz lekko, a raz mocno od słupków i interweniujących bramkarzy. Wreszcie wyraźnie czuć różnicę między podkręcaniem jej w lewo, a strzałem z fałsza. Momentami aż zaskakuje realizmem. A chciałbym zauważyć, że jeszcze kilka lat temu przeklinaliśmy przedziwne zachowania piłki w fifach.

Następna sprawa to gracze – a ci, jak wiadomo, bywają różni. Drobni i niscy ale za to szybcy, bądź wolniejsi, lecz słusznego wzrostu. W grze czuć różnicę między ich posturami zarówno przy próbie wyprzedzenia szybkim skrzydłowym człapiącego z wolna obrońcy, bądź też – i tu nowość w serii – przy walce o górne piłki. Za pomocą analogowej gały można próbować obejść przeciwnika i wyprzedzić go, by zagłówkować i zgrać piłkę do swojego zawodnika bądź też strzelić z bańki na bramkę. Doskonale wygląda też przejście od truchtu do pełnego biegu, bądź uzyskiwane z prawym analogiem wypuszczenie piłki – dość realistycznie to wygląda no i można zyskać przewagę nad obrońcą przyspieszając z odejściem piłki w odpowiednim momencie.

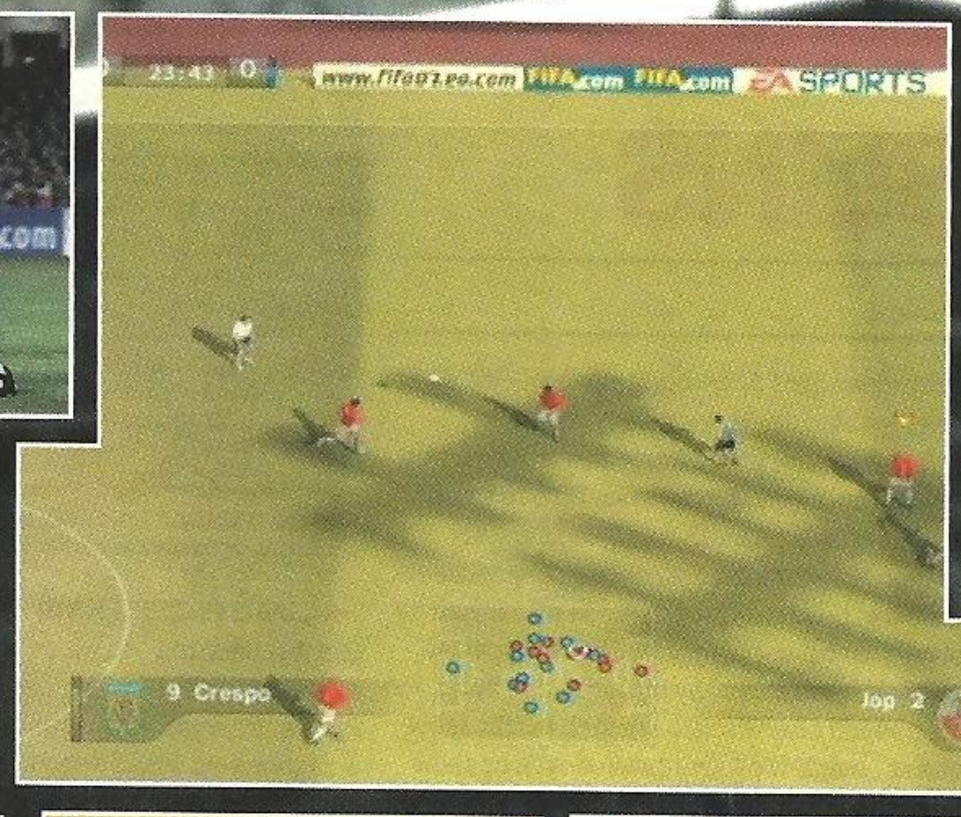
Podania. W porównaniu choćby do 2006 FIFA World Cup system podań został dopracowany i jest znacznie efektywniejszy. Oczywiście im lepiej ustawiony do podania zawodnik, tym większe szanse by piłka sięgnęła celu, ale ma w tym swój udział także znacznie lepsze AI piłkarzy, którzy nie czekają, a szukają pozycji.

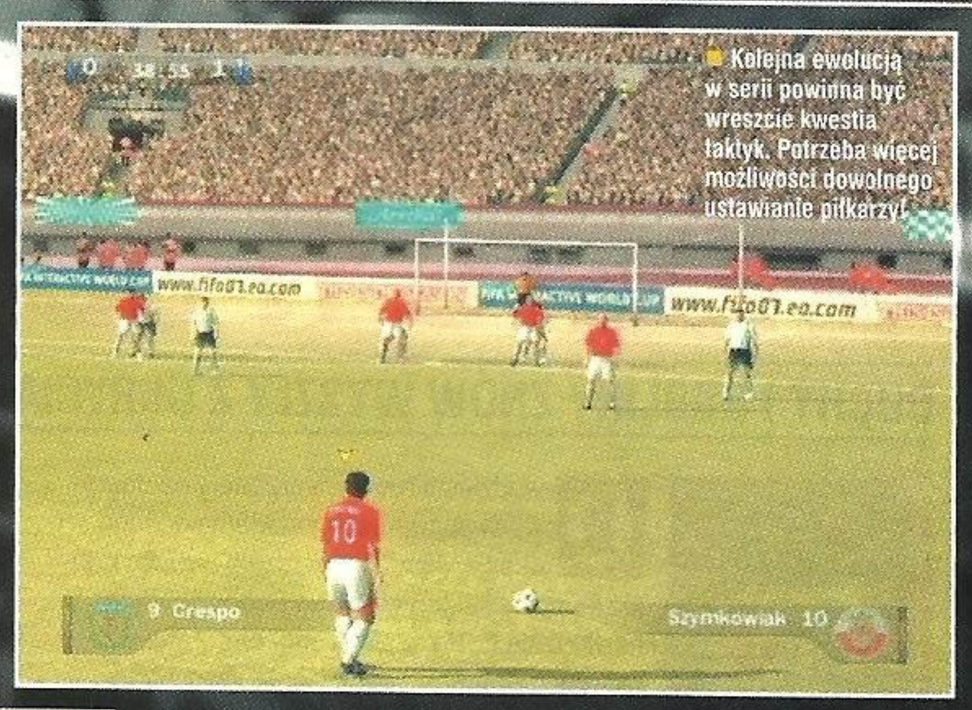
SERIA KONAMI OD JAKIEGOŚ CZASU DELIKATNIE DROBI DO PRZODU, PODCZAS GDY TRZY KOLEJNE INKARNACJE FIFA ZASUWAŁY WIELKIMI SUSAMI.

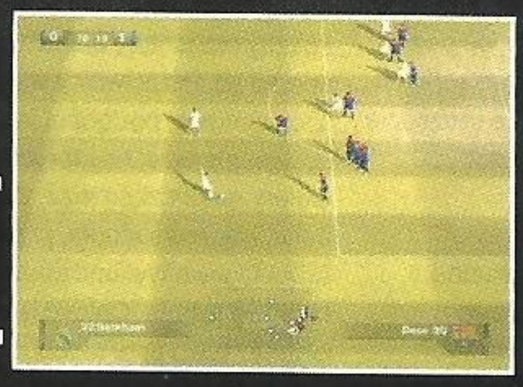
Rzeczą, która od zawsze w fifie czekała na poprawę, były strzały i tu po raz kolejny jest spory progres – są petardy zza pola karnego, są szczury słane w rogi bramek, loby fruwające nad bramkarzem, delikatne, mierzone uderzenia wewnętrzną częścią stopy. Ich fizyka również nie pozostawia wiele do życzenia; pasek siły uderzenia naciąga gracz i to on jest odpowiedzialny wcześniej za wypracowanie odpowiedniej pozycji do uderzenia. Są rotacje i masa efektownych słupów, poprzeczek i parad bramkarskich, po których często gole padają z dobitek.

Usprawniona zabawa w menedżera to jeden z atutów nowej fify

Dobry i intiucyjny tryb menadżerski powinien być podstawą każdej gry aspirującej do miana symulatora piłki nożnej i tu FIFA, po raz kolejny, wychodzi obronną ręką. Wybieramy zatem klub i stajemy się jego trenerem i menadżerem w jednym – niczym w angielskiej Premiership, gdzie trenerzy niepodzielnie rządzą swoimi klubami i to oni decydują o transferach. W FIFA odtworzono to znakomicie – warto na przykład inwestować w nowe talenty, trenować zawodników, a potem sprzedawać z zyskiem. Sponsorzy płacą za wygrane mecze i puchary, można ustalać ceny biletów na poszczególne zawody (wiadomo, że na LM powinny być wysokie), kwitnie handel zawodnikami, są nagłówki w gazetach i dziwne prośby od fanów i władz klubu. No i wreszcie w transferach są „prawdziwe" pieniądze.







Może nawet trochę za często, ale z drugiej strony przez to są emocje – zdąży doskoczyć do piłki, czy nie?

Od jakiegoś czasu EA Sports eksperymentuje z wykorzystaniem prawego analoga w grach sportowych – w nowym NHLu kieruje on kijem hokejowym, w FIFA z kolei emuluje nogę piłkarza. Wychylając gałę przed przyjęciem piłki w wybranym kierunku spowodujemy zgranie sobie piłki i odejście zawodnika w tę stronę, a są także zwody – feinty á la Ronaldinho, ruletka Zidane'a i inne sztuczki. Oczywiście nie każdy gracz jest w stanie je wykonać – lepiej nie kiwać się wolnym i ciężkim obrońcą. Niemniej jednak takie sterowanie, choć na początku wymaga treningu, jest ciekawe i przydatne. Zresztą w ogóle kierowanie w FIFA piłkarzami przy pomocy lewego analoga jest w mojej opinii znacznie bardziej intuicyjne i precyzyjne niż w grze Konami, w której jak wiadomo analoga praktycznie nikt nie tyka.

→| FIGO FAGO PAN MENAGO

Znakomity tryb menedżerski, w którym można prowadzić drużynę przez ligę i puchary zaproponowany rok temu w FIFA 06 nie przeżył jakiejś rewolucji, ale dodano dwie dość istotne opcje: prawdziwy handel żywym towarem oraz możliwość stworzenia własnego klubu. Tej ostatniej, nie trzeba nikomu tłumaczyć, ale zabawa w transfery przy użyciu żywej gotówki i budżetu klubu jest świetna! Wzmocnienia przed Ligą Mistrzów, obserwacja młodych talentów, wysyłanie skautów do różnych krajów, to wszystko naprawdę pomaga we wczuciu się w rolę menedżera. Kto powiedział, że dajmy na to Henka Larsson za odpowiednie pieniądze nie zechce grać w Legii, Wiśle czy Koronie?

Ostatnią z ciekawszych nowości jest wspomniana miesiąc temu możliwość wymiany danych PS2 z PSP – można zapisać grę w połowie sezonu i kontynuować ją na PSP, a mini-gry, które znajdą się na handheldzie wykorzystać do trenowania zawodników i podbijania im statsów.

O interaktywnych ligach online pisałem szerzej miesiąc temu przy okazji zapowiedzi i warto jedynie dodać, że to świetna sprawa dla fanów znanych klubów. Polskiej ligi tam niestety nie ma. Jest też automatyczny sign-in do trybu online, z dedykowanym serwisem sportowym traktującym naturalnie o piłce nożnej. Fajny dodatek.

A dalej, to co zwykle. Ponad 500 prawdziwych zespołów, 27 lig z 20 krajów, trzydzieści licencjonowanych zespołów, Orange Ekstraklasa i usprawniony polski komentarz panów Szpakowskiego i Szaranowicza, masa trybów zabawy, sklepik fana, wywiad z Rooneyem grającym w fifę i multium innych atrakcji.

→| JAK CIĘ WIDZĄ

Warto zatrzymać się na chwilę przy oprawie. Ze standardowej kamery prezentującej spory wycinek boiska gra prezentuje się świetnie. Autorzy przygotowali ponad pięćdziesiąt stadionów, częściowo odtworzonych na podstawie zdjęć i planów. Są tam trybuny, wiszące flagi i sektorówki, reklamy we właściwych miejscach. Dla mnie to ważne, bo cenię oprawę meczów; jest dla mnie częścią widowiska. Szkoda, że kibice nie tańczą bądź nie wciągają gigantycznych flag zajmujących cały sektor, ale może na next-genach... Wracając do przeglądu wydarzeń na boisku – tekstury murawy wyglądają doskonale, a gdy widok prezentowany jest ze standardowej kamery Tele wygląda po prostu przepięknie. Czasem jednak coś psuje się w animacji piłkarzy, jakby gubili kilka klatek animacji, by utrzymać płynny scrolling i choć to feler, to nie jest jakiś znaczący i nie przeszkadza w zabawie. Niestety, na zbliżeniach piłkarze wyglądają ciągle tak samo, czyli raczej przeciętnie, sztucznie i nie są dokładnie odwzorowani, choć większości twarzy gwiazd nie sposób pomylić. Kiedyś przydałoby się i to poprawić.

Podoba mi się też interaktywna publika, która reaguje na wydarzenia na boisku – spróbujcie choćby powymieniać dużej piłkę między obrońcami i pomocą przy prowadzeniu trzema bramkami. Niebagatelną opcją jest także możliwość włączenia trybu widescreen; coś, co seria Konami ignoruje od zawsze. Przecież wszystkie nowe telewizory plazmowe i LCD powyżej 21 cali są właśnie szerokoekranowe, a kto lubi skalowanie, gdy można zaimplementować odpowiednią opcję?

→| JEST DOBRZE

Seria Konami od jakiegoś czasu delikatnie drobi do przodu, podczas gdy trzy kolejne inkarnacje FIFA zasuwały wielkimi susami. Oczywiście, że miały wiele do nadrobienia, ale FIFA 07 prezentuje już bardzo, bardzo wysoki poziom. To zdecydowanie najlepsza FIFA na PS2 i Xboxa. **Gulash** ■■

OCENA 8.6/10

NAJLEPSZA FIFA I KONKRETNY FESTIWAL STRZELECKI

PUŚĆ TEN STRZAŁ!

Bramkarze w FIFA 07 popełniają sporo błędów, a ich zachowanie często jest irracjonalne. Składam to jednak na ogólną „rozrywkowość" FIFA 07 – w futbolu muszą padać bramki, a po ostatnim mundialu wyraźnie widać, że obecnie stawia się na grę defensywną. Co jest, umówmy się, słabe dla promocji piłki nożnej. Tym samym możliwość wbicia sześciu bramek w meczu nie jest dla mnie błędem.

■ Wysoki poziom trudności rekompensowany jest niesamowitymi dodatkami – jak choćby możliwością latania po przejściu gry. Zabawa zmienia się w... scrollowany shooter!

ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS

DUCHY I GOBLINY ZNÓW WYSZŁY Z UKRYCIA

PSP

- Wydawca: Capcom
- Producent: Capcom
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Piękna oprawa i wysoka grywalność.
ZŁE: Niezręczne skoki i „opóźniony refleks" bohatera.
BRZYDKIE: Wyrazy, których chyba nikt się nie ustrzeże grając w trybie Ultimate.

GULASH: Magia. To po prostu magia. Capcom ma w swojej bibliotece tyle klasycznych, staroszkolnych, kultowych gier, że jak dla mnie takie remake'i mogą trzaskać co miesiąc. Tym bardziej, że UGNG jest przepiękne, przemiodne i przetrudne – dla mnie to idealna kombinacja. Oczywiście hardkorowcy z miejsca pokochają tę grę, niedzielnych graczy odrzuci poziom trudności. Do których się zaliczasz?

Dwudziesta rocznica premiery na domowych platformach to świetna do tego okazja. Jednak tym razem nie jako n-ta już kompilacja starych hitów. Duchy i gobliny nawiedzają PSP z wielkim impetem – atakują twardo, bezlitośnie i ostatecznie! Naprzeciw nim waleczny Arthur w błyszczącej zbroi i... bokserkach pod spodem. Spieszący na ratunek księżniczce, w dodatku. Po okraszeniu tego wszystkiego obłędnym wykonaniem i dzięki przeniesieniu najbardziej charakterystycznych elementów pierwowzoru na wielki ekran maleńkiej konsolki autorom udała się naprawdę wyjątkowa sztuka: odświeżenie i wskrzeszenie archaicznej już gry w naprawdę świetnym stylu.

Ultimate GnG, podobnie jak jego leciwy protoplasta i jego liczne kontynuacje, pozostaje scrollowaną naparzanką. Choć o tym gatunku gier często po prostu zapomina się w dzisiejszych czasach, Capcom uparcie i skutecznie przypomina, jak wiele można jeszcze dopowiedzieć w ich kwestii. Co niniejszym czyni: nowe patenty świetnie komponujące się z założeniami oryginału, a więc: nieznane wcześniej ruchy Arthura, które zdobywa się wraz z postępami w grze, nowe przedmioty, zbroje i rodzaje broni... Jest tego cała masa. Dzielny rycerz skacze kilkukrotnymi susami, chwyta się krawędzi, podciąga, robi uniki i zbierając bonusy atakuje ciskając bomby, sztylety i inne rodzaje broni białej, szyjąc z kuszy bądź podpalając swoich przeciwników.

→I GANIANIE W GATKACH...

Tych zaś jest istne mrowie. Atakują zewsząd, losowo i do tego nieprzerwanie. Jeśli myślisz, że wybijesz wszystkich na danym fragmencie etapu, by choć na moment odpocząć i zastanowić się jak wykonać jakiś arcytrudny manewr – jesteś w wielkim błędzie. Tu liczy się tylko refleks i szybkie reakcje. Walka toczy się nieprzerwanie i nie daje ani chwili wytchnienia. Po odpowiedź na pytanie jakie paskudy będą napastowały naszego bohatera, zapraszam do obejrzenia screenów, gdyż naprawdę szkoda mi miejsca na opisywanie całego plugastwa, które wypełzło z piekielnych czeluści, by utrudnić nam życie. Nie zapomniano oczywiście o stadach minibossów, bossów i mega-wielkich-i-paskudnych bossów. Standardowo już, w wyniku ataków adwersarzy, Arthur może łatwo stracić swą zbroję, co pozostawi go jedynie we wspomnianych bokserkach, a więc dość opłakanym położeniu. Na szczęście zbroje, broń i inne power-upy łatwo zdobyć.

→I JEST HARDCORE'OWE...

Ultimate Ghosts'n Goblins jest grą trudną. Cholernie już na poziomie Normal, a tryb Ultimate jest przeznaczony dla prawdziwych mistrzów albo totalnych masochistów. Mając w pamięci tak świetne scrollowane bijatyki Capcomu, jak choćby obie części Viewtiful Joe (sięgając jedynie do najnowszych), które były miejscami przegięte jeśli chodzi o poziom trudności, myślę, że Ultimate GnG plasują się jeszcze wyżej. Duży wpływ ma na to niewątpliwie samo sterowanie, które potrafi dać się we znaki choćby opóźnionym czasem reakcji bohatera czy nieprecyzyjnymi skokami. Choć sama w sobie nie jest jakaś kosmicznie długa, czerpiąc garściami z chlubnej tradycji swoich elektronicznych przodków, potrafi dać graczowi niezły wycisk i niejednokrotnie doprowadzić do dzikiej frustracji. Raz omal nie cisnąłem PSP o ścianę, a takie coś zdarza mi się rzadko.

■ Ekran w każdym momencie zabawy tętni życiem. I to jakim! Pełzające i latające poczwary, wybuchy i superpłynny scrolling rządzą!

→I ...ALE PRZEPIĘKNE!

Gra jest mroczna – to widać na pierwszy rzut oka. Groteskowa – wystarczy się przyjrzeć. Piękna, trójwymiarowa grafika nie przeszkodziła w zachowaniu właściwego klimatu i ogólnego designu całości, który w świetny sposób po raz kolejny prezentuje unikalny styl Ghosts'n Goblins sprzed lat. Przeciwnicy wykonani są niezwykle szczegółowo, podobnie jak żyjące własnym życiem plansze, na których przyjdzie wojować. Ogień, bulgocząca maź, deszcz, rozbłyski, feeria barw, kolorowe smugi, przepiękne tekstury, drobiazgowo wykończone tła... Po prostu przefachowa robota. Całość jest do tego niezwykle płynna i tylko przy najbardziej złożonych akcjach potrafi nieco zwolnić.

Specyficzną atmosferę panującą podczas gry w wielkim stopniu wyzwala również muzyka i efekty dźwiękowe. O ile te ostatnie brzmią dość archaicznie, to już zremiksowana ścieżka dźwiękowa zrywa beret i daje kopa w rzyć. Jest to kompilacja utworów idealnie oddających groteskowe realia gry, podkreślających jej niepowtarzalny charakter, ilustrujących dynamiczną akcję na ekranie i zagrzewających do boju.

Nie można również zapominać o błyskawicznych czasach ładowania, a także przejrzystych menusach, które bez wątpienia mają duży wpływ na komfort zabawy. Do tego liczne bonusy do odszukania i zebrania oraz możliwość odwiedzania już ukończonych etapów. Ultimate GnG ma naprawdę wszystko, czego należy oczekiwać od bardzo dobrej gry. **Oskar** ■■

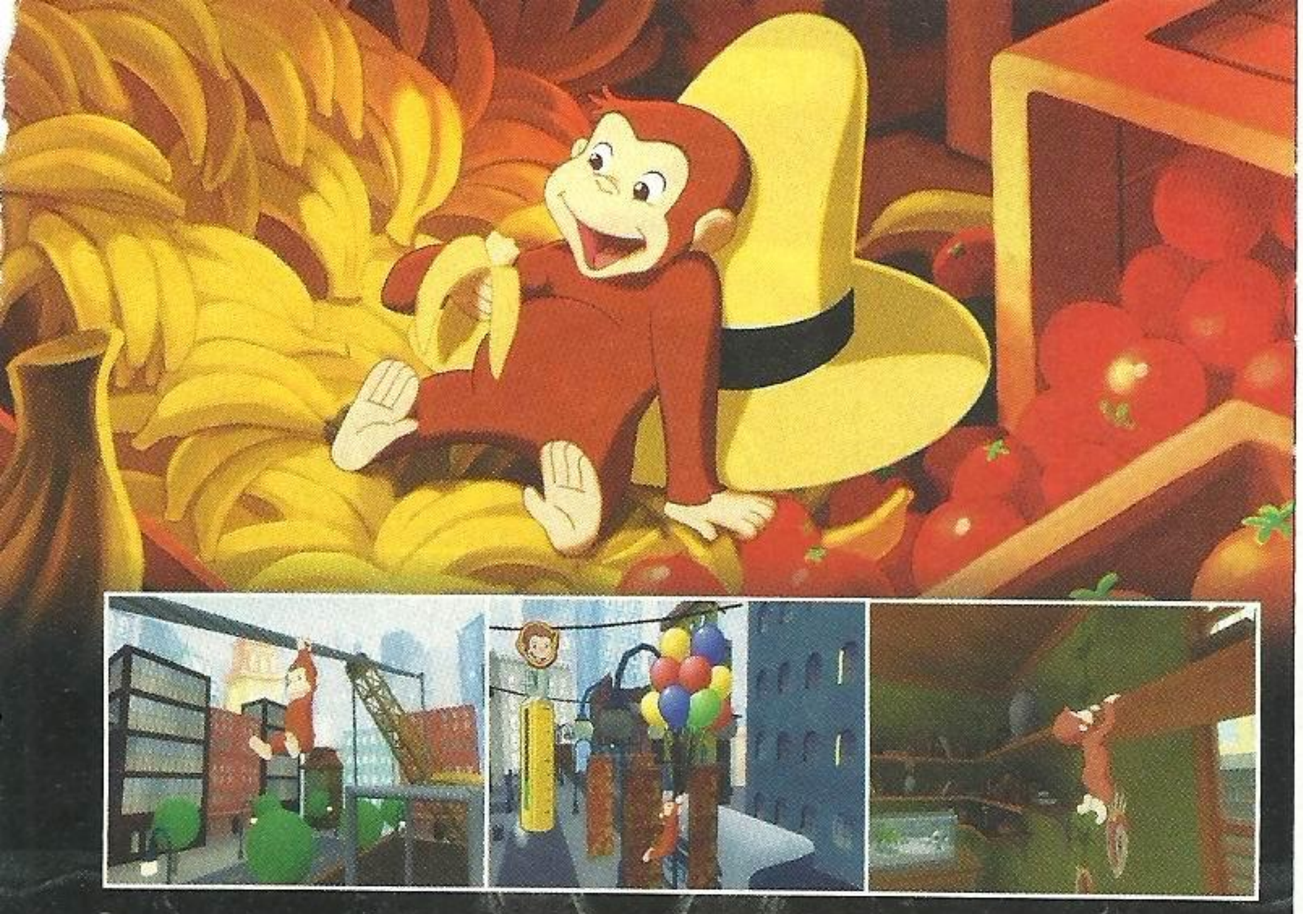
OCENA 8.5/10
TO SIĘ NAZYWA REMAKE!

DAWNO, DAWNO TEMU

Zanim jeszcze oryginalne Ghosts'n Goblins trafiły w 1986 roku na konsole Nintendo (NESa, którego najsłynniejszym odpowiednikiem był u nas Pegasus) oraz domowe komputery (C64, Amiga), swój prawdziwy debiut zaliczyły w salonach gier. Ze swoimi dziesiątkami przeciwników atakujących naraz i do tego losowo, a także masą innych rzeczy dziejących się na ekranie jednocześnie, z miejsca została okrzyknięta jedną z najtrudniejszych gier w ogóle. Od 1985 roku faktycznie nie zmieniło się wiele i nadal ta gra sprzed lat potrafi sprawić wrażenie, że słowo „hardcore" powstało właśnie z myślą o niej. Jej legendę wspierają liczne mniej lub bardziej oficjalne sequele (Ghouls 'n' Ghosts, Gargoyle's Quest czy nawet Maximo z roku 2002 na ten przykład).

■ Capcom pozostaje bezsprzecznie i bezdyskusyjnie ulubioną firmą większości autorów piszących do enplusa. Ich gry zawsze dostarczają masę radości oraz tak potrzebne wyzwanie dla palców.

■ Dopiero po ponad roku gry na PSP pokazują moc tej konsolki. Grafika jest znakomita.



CURIOUS GEORGE

NIESTETY, TO NIE JEST GRA O PREZYDENCIE USA

Dostajemy za to kolorowego platformera na licencji Universal Studios. Ciekawski Dżordż to małpka. W dżungli zamieszkiwanej przez gorylka pojawia się Ted, podróżnik i archeolog, który ma za zadanie odnaleźć pewien posążek. Jednakże próba zlokalizowania i przewiezienia statuetki Stanów Zjednoczonych kończy się fiaskiem. Zamiast właściwego eksponatu, The Man in Yellow Hat, jak jest przezywany przez George'a, przywłaszcza sobie replikę. Teraz musi wrócić do ojczyzny. Brykające po drzewach stworzonko w dziwny sposób upodobało sobie jednak nieudacznika w kapeluszu i podąża za nim, nie zważając na niebezpieczeństwa, wszelkie przeciwności losu i kłody, jakie jest w stanie rzucić mu pod nogi cywilizacja. Między nimi tworzy się unikalna więź. Taka, jak pomiędzy Raidenem i Snake'iem. Jak pomiędzy Tomem i Jerrym. Czy Brockiem Landersem i Chestem Rockwellem. Razem wychodzą z opałów i przezwyciężają kolejne problemy.

→| PRZYJEMNA GRA DLA NAJMŁODSZYCH

Motywem dalszych działań imiennika prezydenta USA jest właściwie podążanie za Tedem. I tak przemierzamy dżunglę, skaczemy po lianach, grzybach, badylach, aby tylko nadążyć za autem archeologa. Dalej mkniemy po dachach wioski (omijając autochtonów) w kierunku portu, gdzie cumuje statek Gościa w Żółtym Kapeluszu. Tam z kolei przyjdzie nam stawić czoła wyzwaniu rzuconemu przez majtków – musimy zatańczyć, jak nam zagrają, co w praktyce równa się wystukiwaniu ciągu kombinacji na padzie. Dalsze levele opierają się na schemacie – uruchom dźwignię, znajdź coś, dostań się do wyjścia, zgarnij złotą figurkę małpki. Czasem pojawiają się urozmaicenia, jak właśnie wspomniane wygibasy, pogoń za bananami w ograniczonym limicie czasowym, czy sprawne wynajdywanie kryjówek przed intruzami i przekradanie się za ich plecami. Na przykład w jednym z etapów przyjdzie nam odnaleźć zguby pewnego malarza, raczej nie artysty – puszki z farbą. Pośmigamy też po placu budowy, poodbijamy się od eksponatów w muzeum, omijając systemy alarmowe i czołgając się w szybach wentylacyjnych. Oczywiście, co to za platformer bez zbierania różnej maści drobiazgów – kolekcjonować będziemy banany, złote posążki, a specjalne punkty zdobywać poprzez tykanie i działanie na tzw. Curious Points. Taką rzeczą może być walizka, której zawartość możemy obrócić w perzynę, tym czymś może być kibel, w którym spuścimy wodę, bądź rolka papieru toaletowego, którą rozciągniemy po całej łazience. Krótko mówiąc – chodzi o zrobienie jak największego bajzlu.

PS2 | Xbox | GCN | PC

- Wydawca: EA
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□

DOBRE: Kilka godzinek zabawy dla najmłodszych.
ZŁE: Nie można się zakrztusić preclem ani spaść z roweru. Ani uderzyć na Irak.
BRZYDKIE: Postacie. Czasem otoczenie i tekstury.

GULASH: Nasz młody Ganon trenuje w pocie czoła przed poważniejszymi wyzwaniami i Ciekawski Jurek jest jak najbardziej na miejscu, hehe. To dobra, radosna i kolorowa plafromówka – w sam raz dla kilkulatka, któremu można spokojnie taką zabawkę włączyć przez godzinkę dziennie i pogrążyć się w lekturze nowego numeru enplusa. Film na naszych ekranach pojawi się na początku lutego – może do tego czasu gra będzie kosztować trzy dychacze.

→| ...ALE SZKODA, ŻE BEZ POLSKIEJ WERSJI

Całość oczywiście w bajkowej otoczce, okraszone, już chyba tradycyjnym dla pozycji na podstawie animek, cel-shadingiem. Czasem ogranicza się on wyłącznie do postaci, zdarza się, iż otoczenie również się od niego nie wzbrania. Grafika jako całość sprawa wrażenie schludnej, lecz momentami jej ascetyczność, brak detali, smaczków czy szczegółów przywodzi na myśl tą z czasów PSXa. Animacja również jest dość chimeryczna, przez co momentami postacie w grze poruszają się z gracją dotąd jedynie przypisywaną nakręcanym zabawkom. Próbuję sobie przypomnieć także jakieś motywy muzyczne, ale na te infantylne brzdąkania nie sposób zwracać uwagi dłużej niż przez pierwsze dziesięć minut rozgrywki. Jak na produkcję opartą na kinowym hicie dla dzieciaków przystało, postacie mówią, aczkolwiek ich dialogi można także przeczytać, bowiem poniżej serwowane są napisy.

Prostota i niski poziom trudności ewidentnie wskazują, pomijając fakt, iż to adaptacja bajki, do kogo kierowana jest ta gra. Mimo tego udało mi się trochę, bez grymasu i zgrzytania zębiskami pobawić. Przygody małpki nie grzeszą może oryginalnością, a wręcz przeciwnie – po pewnym czasie nużą, ale będzie to kilka godzin przyzwoitej rozrywki dla maluchów. Szczególnie, że zaimplementowano fragmenty filmu. W dobrej cenie w sam raz. Jednak żałuje, iż nie zdecydowano się wypluć jakiejś produkcji poświęconej temu słynniejszemu George'owi.

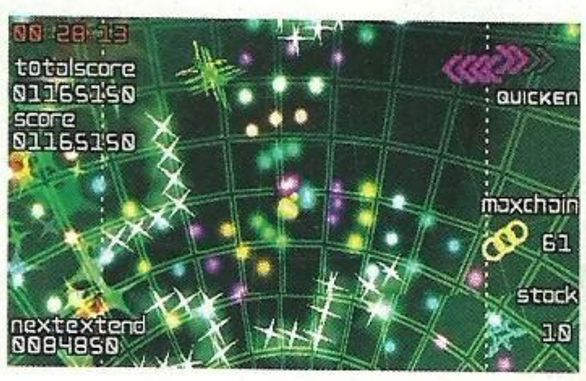
Ganon ■■

OCENA 6.0/10

WOLAŁBYM SIĘ ZAKRZTUSIĆ PRECLEM. KIDDIEWARE

EVERY EXTEND EXTRA

EKSTRAPOLUJEMY EFEKTOWNE EKSPLOZJE?



PSP

- Wydawca: Buena Vista
- Producent: Q Ent.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Gamesharing, czyli jedna gra do multiplayera, plusujący życiem ekran PSP.
ZŁE: Brak zdecydowania autorów w którą stronę mocniej uderzyć – jako całość stanowi bardziej zbitek pomysłów, niż pełnoprawną produkcję.
BRZYDKIE: Mizuguchi nie robi brzydkich gier.

MARCELLUS: Pomysły Mizuguchiego trawię naprzemiennie – REZa przyjmowałem w niewielkich, pulsujących basem dawkach, ale nie tkwiłem przed telewizorem godzinami i nie przejmowałem się punktacją. Z Lumines było na odwrót – udźwiękowienie, choć świetne i nastrajające do zwiększonego wysiłku, nie było mi w zasadzie potrzebne – w nocy potrafiłem grać z wyłączonym dźwiękiem, żeby nie przeszkadzać ukochanej. Z EEE jest podobnie, jak z REZem – posłucham, popatrzę, pogram (PPP) chwilę, ale nie będę siedział i śrubował wyników.

Po twórcach kultowego Lumines można się było spodziewać, że ich kolejna gra zamiesza na poletku konsolowej rozrywki przynajmniej w równym stopniu. Tymczasem **Every Extend Extra** do poziomu sztandarowej pozycji Q Entertainment troszkę brakuje.

Gra nie jest wymyśloną od zera produkcją, a podrasowaną wersją znanego z PC tytułu Every Extend, na którego ślad studio wpadło przypadkiem, w momencie kiedy straciło kontakt z jednym z pracowników. Wkrótce zagrywali się w to wszyscy, a decyzja o wydaniu wzbogaconego o wiele nowych funkcji remake'u była kwestią czasu. Zasady gry są dosyć proste – na ukazanym z góry polu akcji znajduje się obiekt, który dla wygody nazwijmy „stateczkiem". Jedyną jego funkcją jest autodestrukcja. Ze wszystkich stron na planszę wlatują różne obiekty, pojedynczo lub w większej liczbie, i naszym zadaniem jest tak się zdetonować, by jak najwięcej ich z ekranu zdjąć. Generalnie chodzi o wywołanie jak najdłuższej reakcji łańcuchowej, stąd najlepiej czekać na moment, w którym obiekty te nagromadzą się w jednym miejscu, albo też ustawią mniej więcej w jednej linii.

Wysadzanych przez nas rzeczy jest kilka rodzajów, z których najważniejsze są te pozostawiające na planszy dodatkowe punkty do zebrania oraz dające tzw. quickeny zwiększające tempo rozgrywki. Im mamy ich więcej, tym częściej i gęściej na pole akcji wlatują śmieci do rozniesienia w pył, a po wypełnieniu przyśpieszaczami całego paska kombosa, ekran dosłownie zalewany jest obiektami oraz pulsującym światłem i rozwałka robi się wtedy nieziemska. Wbrew pozorom zebranie wszystkich dopalaczy nie jest taką prostą sprawą, bo po złapaniu sześciu (z maksymalnie ośmiu) na ekran przestają wlatywać kolejne. W pewnym momencie trzeba więc tak kombinować, by mieć na planszy do rozwalenia równocześnie trzech przeciwników z quickenami.

→| KOLAŻ OLDSKULOWYCH PATENTÓW

Głównym trybem gry jest dziewięciopoziomowe Arcade, w miarę przechodzenia którego w kolejnej opcji, Caravan, dochodzą nam poszczególne plansze do ograna w dowolnym momencie. Mamy także tryb Boss, czyli bezpośrednie potyczki z przeciwnikami z końców poziomów oraz Original – podstawową wersję gry znaną z PC, w której nasz stateczek potrafi jedynie zdetonować się w niewielkiej eksplozji.

Muzyka w grze, jak to w produkcjach Q Entertainment bywa, jest fenomenalna, podobnie zresztą jak sam design poziomów oraz bossów na planszach. Czego mi więc brakuje do szczęścia? Przede wszystkim zdecydowania się autorów na jakiś konkretny kierunek rozgrywki, bo mam wrażenie, że EEE to tak naprawdę zbitek pomysłów z Asteroids, troszkę scrollowanej strzelanki, odrobinka Geometry Wars i w sumie można się w tym w pewnym momencie pogubić. Gra potrafi zapewnić kilkanaście minut przyzwoitej zabawy, ale jeśli ktoś kocha śrubować przez wiele godzin wyniki w Lumines, to ten tytuł raczej nie jest dla niego, głównie z uwagi pójścia twórców w kierunku gry zręcznościowej. **Tomish** ■■

OCENA 7.9/10

NIE WSZYSTKO LUMINES CO BŁYSKA I GRA

TEST DRIVE UNLIMITED

WILLA, FERRARI ENZO I MODELKA NA SIEDZENIU PASAŻERA? JASNE!

Xbox 360

- Wydawca: Atari
- Producent: Eden Studios
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Wolność, samochody, ogrom zadań i terenu, radość z jazdy.
ZŁE: Model jazdy motocykli, problemy ze streamowaniem danych.
BRZYDKIE: Graficznie jest poprawnie – nie za brzydko, nie za ładnie.

MARCELLUS: Czasy świetności tej serii minęły naprawdę dawno temu, bo w okolicach upadku muru berlińskiego, ale być może złoty wiek Test Drive'a powróci na X360, bo Unlimited to naprawdę fachowy racer. Mnóstwo jeżdżenia w pięknych furach i okolicznościach przyrody, genialne zintegrowanie z Live, całe Oahu w zdigitalizowanej formie, odwzorowane wnętrza bryk, salony – wszystko to, o czym możemy tylko marzyć. I to jest fajne – w Gran Turismo można jeździć też samochodami „zwykłymi", w NFSach panuje klimat Szybkich i wściekłych, a w Test Drive – high life, sam luksus. I dobrze, dla każdego coś miłego.

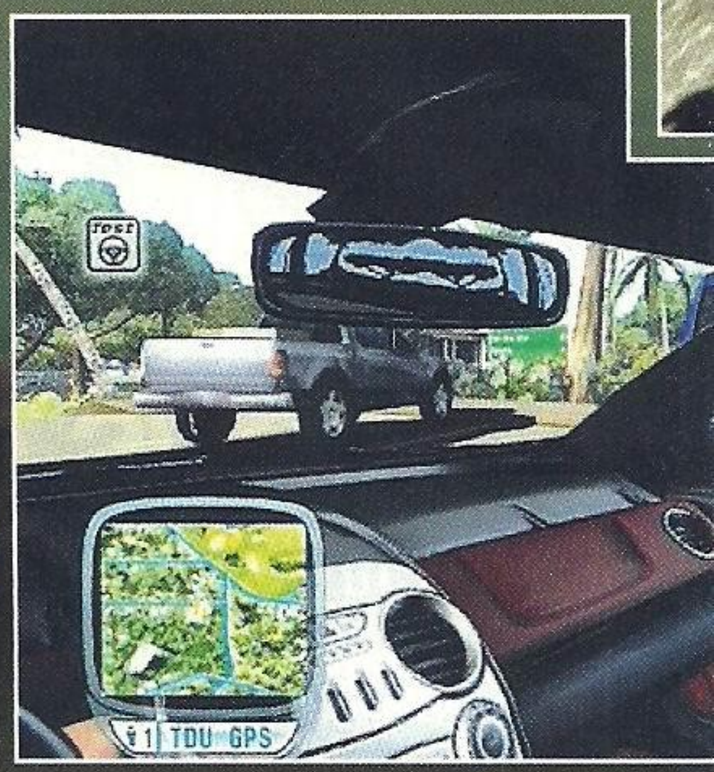
Test Drive to typowy przykład serii, która zaliczała zarówno wzloty, jak i upadki. Nie ma się zresztą czemu dziwić – dacie wiarę, że pierwsza jej część ukazała się jeszcze w 1987 roku? To właśnie na poczciwych maszynach pokroju Atari ST pierwszy raz można było sprawdzić się za kierownicą najszybszych samochodów świata. I choć było tam dostępnych raptem kilka maszyn, sceneria ograniczała się do ściany kanionu z jednej strony i przepaści z drugiej, a od grafiki momentami bolały oczy, to zabawa była przednia. Potem był znakomity Test Drive 2, który wiele elementów udoskonalił i rozwinął, choć zbytnio się od poprzednika nie różnił. Znamienna dla serii okazała się trzecia jej odsłona, wydana w 1990 roku – tam po raz pierwszy dano graczowi możliwość dojechania do mety dowolną trasą i zwiedzania okolicznych farm, miasteczek, gór, lasów i dowolnego przemierzania wszechobecnych dróg i autostrad. Potem Accolade wpadło w tarapaty i kontynuowaniem serii Test Drive nie było zainteresowane, do momentu, aż prawa wykupiło Infogrames (czyli dzisiejsze Atari) i nastukało w szybkim czasie trzy kolejne części, już na PSXa. Nie były to najgorsze gry, ale rozpędzonego pociągu z napisem Need For Speed nie były w stanie wtedy zatrzymać i seria nigdy już na wyżyny się nie wzbiła. Aż do teraz.

→| WŁASNY KWADRAT, WŁASNA FURA

Pierwszą rzeczą, jaką zrobicie w świecie gry, jest wybranie własnego awatara. Na lotnisku w kolejce do odprawy czeka kilka osób, a my, po wybraniu nam odpowiadającej, obserwujemy jej przylot na Hawaje. Nasz bohater po przylocie wychodzi przed terminal i widzi przejeżdżające Lamborghini Gallardo – który miłośnik motoryzacji nie chciałby być świadkiem takiej sceny? Potem trzeba wypożyczyć samochód, kupić swój pierwszy, niewielki na razie, dom i pierwsze własne auto. Od tej pory w zasadzie nic już nie toczy się liniowo. Mamy do dyspozycji całą wyspę Oahu, na której znajduje się ponad półtora tysiąca kilometrów rozmaitych dróg i autostrad, mnóstwo większych i mniejszych miast oraz miasteczek, nieruchomości na sprzedaż, sklepów z ciuchami dla naszego ludka, salonów, w których kupimy wymarzone maszyny. Możemy wszędzie pojechać, wszystko zwiedzić, wszędzie wejść, wziąć udział w każdym dostępnym na naszym poziomie zaawansowania wyścigu – rewelacja!

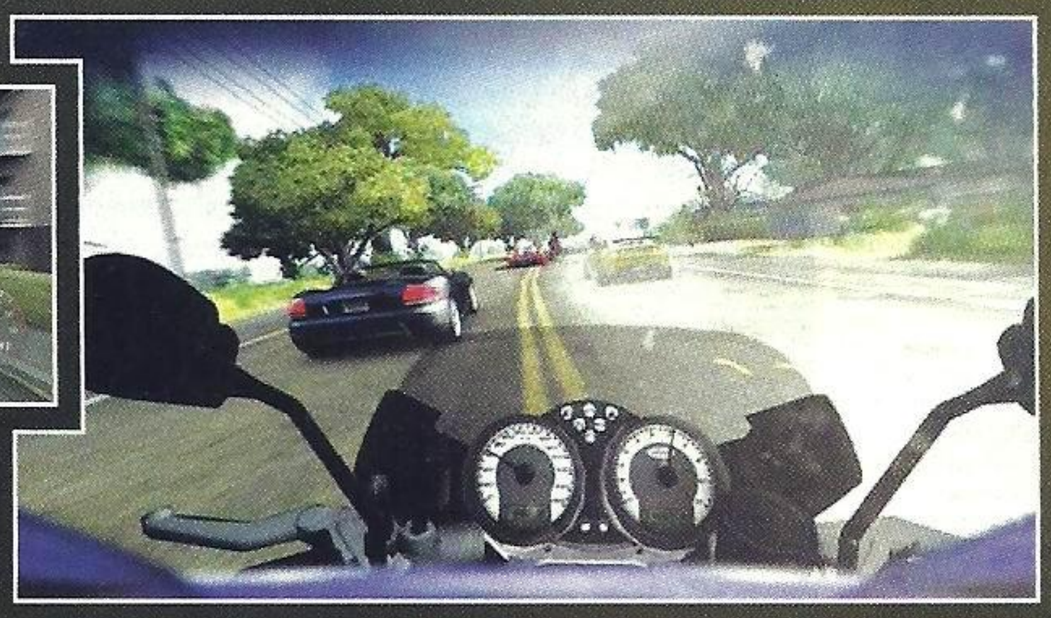
→| AHU, AHU, OAHU

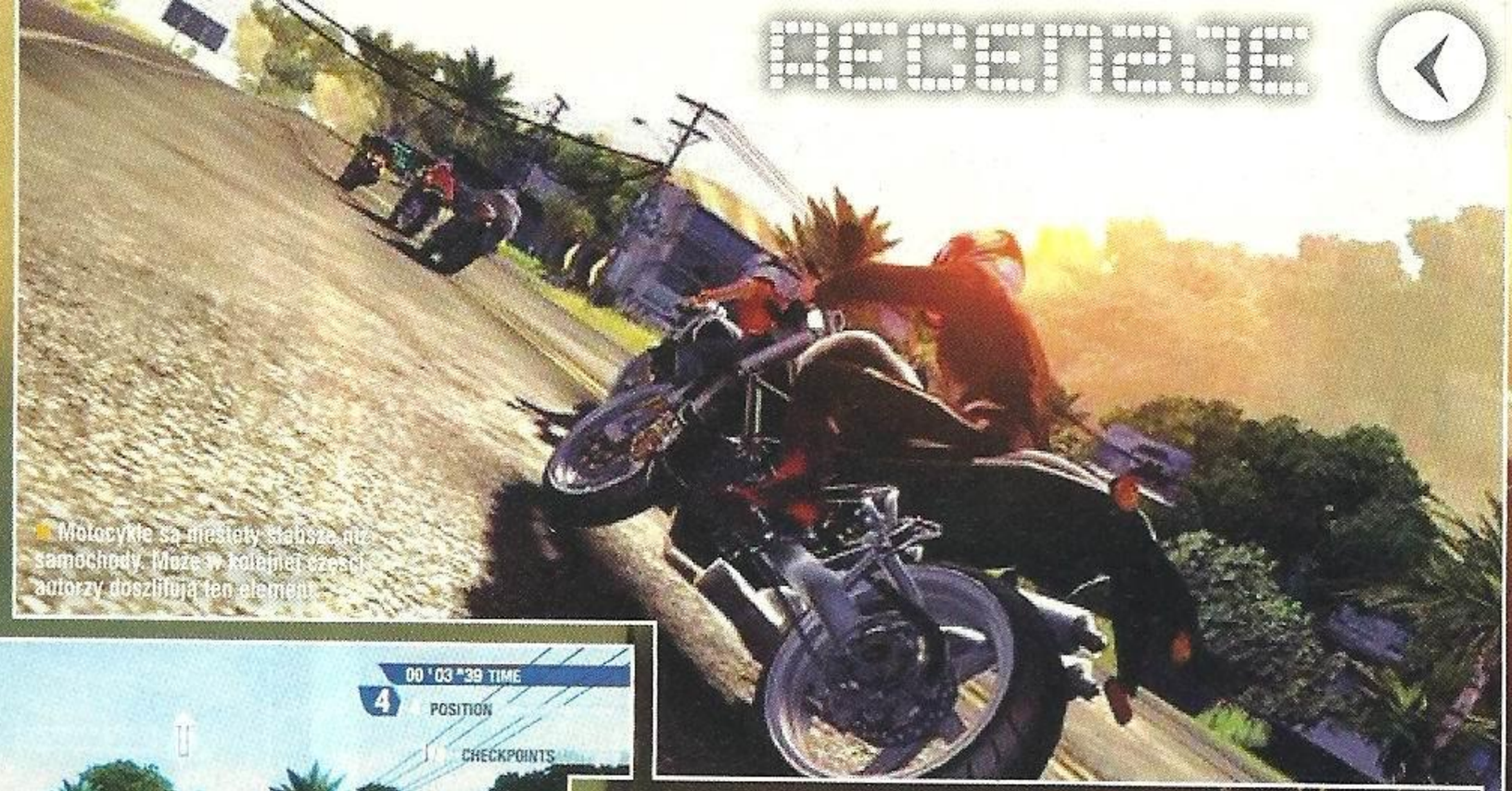
Nikt nie będzie narzekał na brak zajęć w tej grze. Jest to jeden z większych tytułów, jeśli chodzi o tryb dla jednego gracza, a dzięki płynnemu zintegrowaniu go z trybem wieloosobowym, mamy wrażenie, że wyspa tętni życiem. Na mapie (która wykonana jest na modłę Google Earth), znajdziemy rozmaite ikony informujące nas o tym, że w danym miejscu odbywa się jakiś wyścig, lub znajduje się inny wart odwiedzenia przybytek. Dzięki znakomitemu interfejsowi i możliwości błyskawicznego przeniesienia się w każde miejsce na wyspie, które wcześniej odwiedziliśmy, nie ma jednak zbytniego chaosu. W grze czeka na nas sto dwadzieścia rozmaitych eventów. W jednych bierzemy udział sami, w innych ścigamy się z rywalami. A to mamy przejazd na czas do mety, a to zaliczanie kolejnych checkpointów, bicie rekordów prędkości na jakimś odcinku, czy też typowy knockout, gdzie ostatni zawodnik na danym okrążeniu odpada. Raz wyścigi są krótkie, kiedy indziej długie (z dochodzącymi do dwustu kilometrów włącznie). Oprócz zawodów jest także setka rządzących się swoimi prawami misji pobocznych, polegających na przewożeniu autostopowiczów, bądź transportowaniu samochodów. Edytor własnych wyścigów, możliwość dzielenia się nimi z innymi graczami i masa



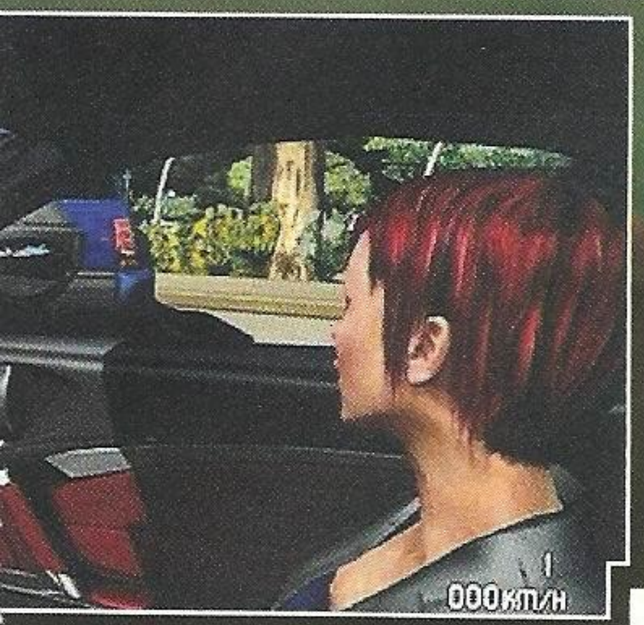
Uczucie przemierzania rajskiej wyspy jest wspaniałe i rzadko która gra wyścigowa może pochwalić się dostarczeniem podobnych doznań graczowi.

Ferrari, ach Ferrari... Samochody marzeń zawsze były nieodłączną częścią serii Test Drive – nie inaczej jest i tym razem.





Motocykle są niestety słabsze niż samochody. Może w kolejnej części autorzy doszlifują ten element.



eventów online zadbają z kolei o to, aby zabawa nigdy się nie skończyła.

→| GARAŻOWE DNI

Ważnym elementem nowego Test Drive jest kolekcjonowanie fur – musimy stale rozbudowywać swoją kolekcję, ponieważ tylko różnorodne maszyny pozwolą nam wziąć udział we wszystkich wyścigach na wyspie. Kupowanie fur to zresztą jedna z najfajniejszych rzeczy w tej grze. Wchodzimy do salonu, oglądamy dostępne w nim modele, możemy otworzyć drzwi, wsiąść do środka, wszystko dokładnie obejrzeć, a gdy zdecydujemy się auto nabyć, wybieramy lakier, kolor tapicerki, droższe felgi za dopłatą – naprawdę można poczuć się jak klient Lamborghini czy innego Maserati, choć w rzeczywistości do takiego salonu nikt by nas nawet zapewne nie wpuścił!

Model jazdy jest nieco sztywny, ale daje sporo radości. Możemy zdecydować się na skorzystanie z systemów ułatwiających jazdę, które mają cztery możliwe ustawienia natężenia działania, ale ja proponowałbym wyłączyć wszystkie od razu – tylko wtedy auto od czasu do czasu będzie niegrzecznie wyrywało się spod naszej kontroli, a nikt z Was chyba nie chce zamienić swojego Enzo w potulnego baranka. Niestety, sformułowanie o dawaniu radości tyczy się tylko samochodów – w przypadku motocykli nie jest już niestety tak różowo, a powiedziałbym nawet, że jest po prostu kiepsko. Nie chodzi nawet o to, że nie da się nimi jeździć, bo to nieprawda, ale w żadnym wypadku nie da się odczuć, że motocykl prowadzi się tak, jak powinien. Dość „pudełkowate" są także kolizje. Jednak nie jest to dla mnie specjalna wada, bo w tej grze naprawdę należy unikać brania udziału w wypadkach – to po prostu nie popłaca.

→| ENZO Z POPSUTYM RADIEM

Jeśli chodzi o grafikę, to jest ona ładna, choć w żadnym wypadku nie rewelacyjna. Bardzo ładnie są wykonane samochody, ślicznie wygląda lakier, dokładnie odwzorowane są wnętrza. Nieco gorzej prezentuje się otoczenie – niektóre tekstury mogłyby mieć nieco wyższą rozdzielczość, bo prezentują się marnie. Otoczenie jest dość jednostajne, ale trudno wymagać, żeby każde z miliona drzew, krzaków, skrzyżowań, czy domów było inne. Zarzut ten tyczy się jednak głównie terenów podmiejskich, bo po wjechaniu do Honolulu, przykładowo, jest już bardzo ładnie i ciekawie – wszędzie piękne budowle, strzeliste wieżowce, parki, mosty, wiadukty i masa ciekawych miejscówek. Niestety, nieco gorzej sprawa ma się z oprawą dźwiękową. O tyle, o ile do dźwięków takich jak odgłosy silnika, nie można się specjalnie przyczepić, tak już na przykład głosy postaci wypadają dość sztucznie. Zawodzi także oprawa dźwiękowa, ponieważ pomimo kilku różnorodnych radiostacji, samych piosenek jest na soundtracku bardzo niewiele. W połączeniu z faktem, że jest to bardzo długa gra, a do tego praktycznie cały czas jedziemy w niej gdzieś samochodem (a to w wyścigu, a to do sklepu, domu, zobaczyć coś, co zaciekawiło nas na mapie, itp.) piosenki każdemu szybko się osłuchają.

PAMIĘTACIE PIERWSZEGO NFSA? LAMBORGHINI DIABLO, PIĘKNA, KRĘTA, NADMORSKA TRASA, GAZ DO DECHY, TRZY PAKI NA LICZNIKU – TO BYŁO COŚ

→| EASY RIDER

Pamiętacie pierwszego NFSa? Lamborghini Diablo, piękna, kręta, nadmorska trasa, gaz do dechy, trzy paki na liczniku – to było coś. Od tamtego czasu wiele w serii Elektroników się zmieniło i próżno szukać już w niej tego poczucia wolności i radości z jazdy najbardziej ekskluzywnymi samochodami świata. Z kolei Test Drive od momentu swojej reaktywacji przez Infogrames także poszedł inną drogą i miał coraz mniej wspólnego ze swoimi protoplastami. Na szczęście teraz, dzięki Eden Studios, znów wracamy do korzeni. Gdyby ktoś spytał mnie, o czym jest Test Drive Unlimited, to wcale nie odpowiedziałbym, że o ściganiu się czy jakiejś rywalizacji. Oczywiście wszystkie te elementy tu występują, ciężko wszak bez nich zrobić grę wyścigową, jednak w moim odczuciu wcale nie stanowią tu pierwiastka najważniejszego. Dla mnie nowy Test Drive to przede wszystkim gra o wolności, jaką daje prowadzenie samochodu, miłości do tych maszyn, do samej jazdy, o radości z niej płynącej. Tu nie chodzi o to, żeby zawsze kupić jak najmocniejsze auto, wpakować do niego najlepsze gadżety, obłożyć spojlerami i wiejsko odmalować, a potem walczyć o każdy metr na trasie. Chodzi o to, żeby jadąc po tropikalnej wyspie pięknym Maserati Gran Sport delektować się pięknymi krajobrazami, i tylko od czasu do czasu rozwalić jakiegoś leszcza, podwieźć śliczną modelkę do domu czy pobić jakiś rekord prędkości. Test Drive Unlimited to z mojej perspektywy bardzo udana gra. Ma kilka poważnych wad, jak choćby cienki model jazdy motocykli, ale każdemu miłośnikowi superszybkich samochodów i bezstresowej jazdy w pięknych krajobrazach dostarczy sporo radości. Jest to gra długa, a w pewnych obszarach, jak choćby integracja z siecią, wręcz rewolucyjna. Mi jeździło się super, a do rajskich klimatów Oahu zapewne powrócę jeszcze nie raz.

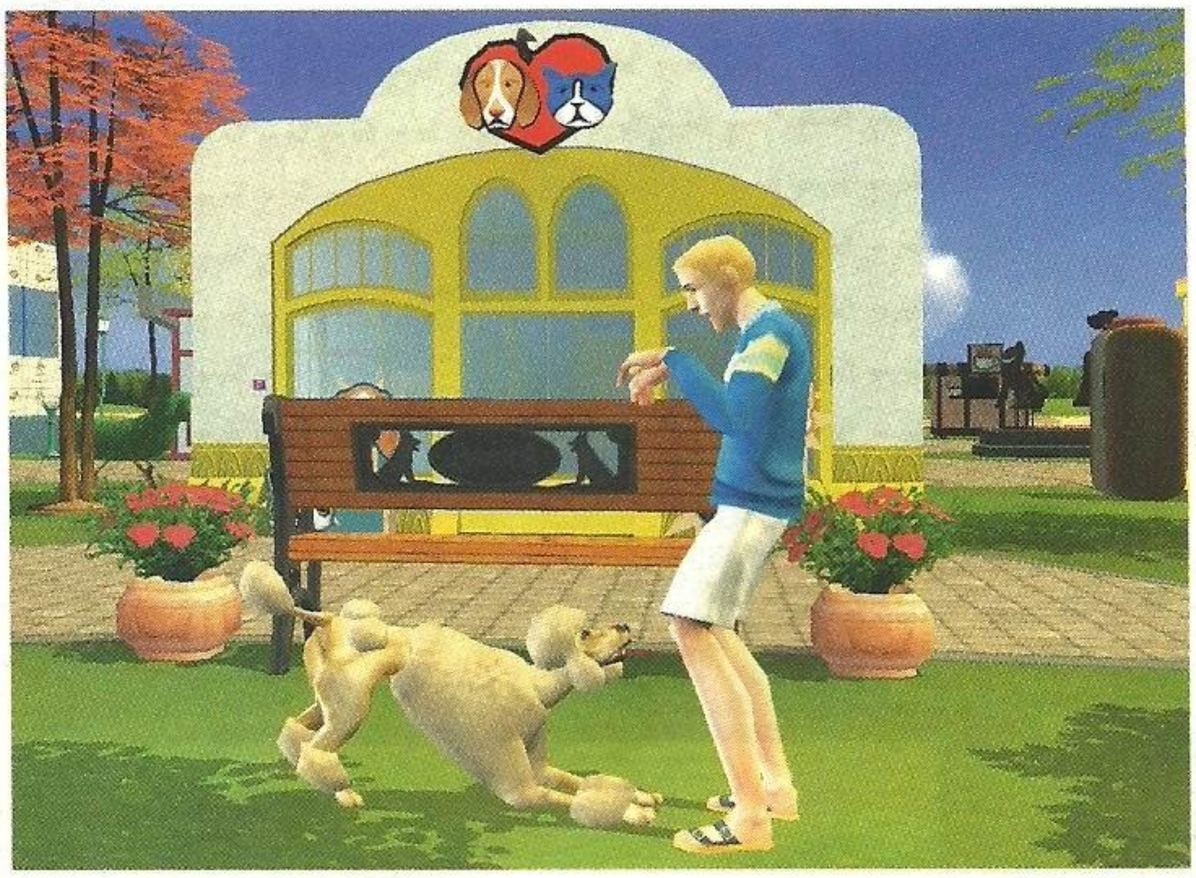
Blizzard Beast ■ ■

OCENA 7.8/10

SOLIDNY I FAJNY (A WCALE NIE RIDGE) RACER

MNIAM, ACHIEVEMENTY

Jedną z najciekawszych rzeczy w nowym Test Drive, w porównaniu do innych gier z Xboxa 360, jest system achievementów. Jak w każdej grze, także i tu jest zestaw rzeczy, które trzeba zrobić, aby otrzymać trochę cennych punktów. W przeciwieństwie jednak do innych tytułów, w TDU nasze postępy w ich zdobywaniu przekładają się na postępy w grze. Gracz ma w świecie gry rangę, od której zależne jest to, do jakich wyzwań, misji i wyścigów ma dostęp, oraz do których sklepów i nieruchomości może wejść. Rangi nie zwiększamy jednak przez samo zaliczanie misji, ale właśnie zdobywanie punktów gamerscore – działają tu więc one na zasadzie punktów doświadczenia. Wystarczy trochę pojeździć po wyspie, zdobyć ileś tam medali, kupić trzy samochody danej marki czy rozbudować kolekcję aut, a prędzej czy później wszystko to zaprocentuje otwierając nam nowe możliwości. To pierwsza gra, w której achievementy mają jakieś głębsze znaczenie i bardzo się mi to podoba. Mam nadzieję, że twórcy innych tytułów również pójdą w tę stronę



SIMS 2: ZWIERZAKI

ZWIERZĄTKA TO FAJNA SPRAWA. KONSOLOWE TEŻ

PlayStation 2

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□

DOBRE: Simsy.
ZŁE: Znowu Simsy.
BRZYDKIE: Simsy po raz enty.

GULASH: No przecież widać, że to gra dla kobiet i młodszych adeptów konsolowej zabawy. Nie ma co doszukiwać się na siłę przesłania – Simsy są fajne, Simsy się sprzedają, EA robi Simsy, bo gdyby się nie sprzedawały, to by ich nie robili – prawda? A tak mamy na konsolach dla każdego to, co lubi.

W życiu każdego człowieka przychodzi taki moment, kiedy rodzice wypowiadają sakramentalne sentencje – musisz być odpowiedzialny, musisz się nim zajmować, musisz go karmić, sprzątać po nim, itd. Po obowiązkowym przytaknięciu możemy zakupić swojego zwierzaka. Czy będzie to puszysta kula z ogonem, czy najlepszy, czworonożny przyjaciel człowieka – nie wnikam.

Mimo że nowe Simsy zostały obdarzone takim tytułem, nie znaczy to, iż jest to odsłona zrywająca z dotychczasowym, dobrze znanym i lubianym modelem serii. Nadal tworzymy swojego ludka, wybieramy fryzurę, ustalamy takie szczegóły jak rodzaj sylwetki, czy nasz sim będzie mięśniakiem, czy raczej z tych „wiotkich", lub jak będzie się ubierał. Dalej zdecydujemy także o jego osobowości, znaku zodiaku i miejscu zamieszkania. Możemy chwilę pośmigać i poznać tajniki rozgrywki w samouczku (tak, jakby ktoś ich nie znał). Później dostajemy pulę simoleanów, za które możemy postawić dom, lub wykupić jeden z dostępnych. Tu oczywiście zaczyna się cała zabawa edytorami – stawiamy ściany, obklejamy je różnej maści tapetami, układamy kafelki, kupujemy sprzęty. Budowanie jest dość toporne, bowiem sterowanie zawodzi i nie pozwala na szybkie i sprawne wykonywanie prostych czynności. Oczywiście, startowa kasiora szybko się kończy, toteż musimy podjąć jakąś fuchę. Tak samo, jak i ostatnim razem, mamy do wyboru różne ścieżki kariery. Aby prawidłowo się rozwijać w obranym kierunku potrzebujemy odpowiednich „narzędzi". Kreatywnym przyda się młotek i dłuto, naukowcom półka z książkami, itp. Życie naszego podopiecznego toczy się także wokół jego podstawowych potrzeb, jak wypróżnianie się, jedzenie, mycie oraz reszty czynności. Można też wchodzić w interakcje z sąsiadami, pobierać się, zawierać przyjaźnie.

→I SIM I PIES W JEDNYM STALI DOMU

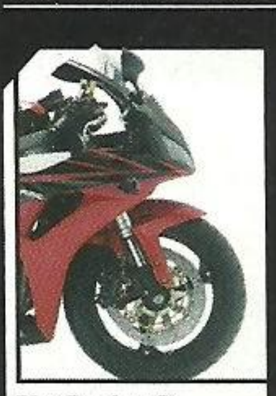
Zarobioną flotę możemy wymienić na specjalną walutę, za która kupujemy stworzonka i oprzyrządowanie dla nich. Możemy wybierać spośród kilku rodzajów psów oraz suk, czy kotów. W krainie simów jest również specjalny rynek, na którym możemy się potaplać w fontannie, kupić naszemu małemu przyjacielowi hot-doga czy inne przysmaki i gadżety. Włochate pociechy możemy głaskać, tresować, ale podstawą jest właściwe dbanie o swojego zwierzaczka – karmienie, sprzątanie, jeśli narobi w nieodpowiednim miejscu, pilnowanie, aby zawsze miał co jeść. Pomimo opcji zajmowania się swoim pupilem, w samej grze dużo się nie zmieniło. To nadal stara, dobrze znana i wytarta formuła, która za każdym razem sprzedaje się w milionach. Po kilku godzinkach spędzonych z padem w łapie zaczyna ogarniać znużenie. Przyjemnym akcentem na pewno za to jest polska wersja językowa. I choć simowie bełkoczą w sobie tylko zrozumiałym języku, to menusy, jak i prześmieszne opisy przedmiotów są w naszym rodzimym narzeczu („Psychodeliczna tapeta – Żurawie" rządzi). Grafika stoi na nieco wyższym poziomie niż ostatnim razem, natomiast animacja psów i kotków jest już jak najbardziej na miejscu. Jeśli chodzi o warstwę dźwiękową, to rzeczywiście, dwa dłuższe motywy powtarzające się w koło Macieju nie przystoją produkcji, która ma z miejsca stać się bestsellerem.

To nadal tylko kolejne Simy. Możliwość opiekowania się czworonogiem nie przedstawia się tak rajcująco, jak w założeniach i nie ratuje tej produkcji przed wtórnością. Drobne dodatki i usprawnienia to za mało.
Ganon ■■

OCENA 6.1/10
KOLEJNE SIMSY. Z KOSMETYCZNYMI ZMIANAMI

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

KOLEJNY RACER OD BLACK BEAN. ALE HEJ, NIEZŁY!



PlayStation 2

- Wydawca: B-Bean
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Fajny model jazdy, sporo grania.
ZŁE: Bardziej wymagająca, niż wyścigi samochodowe.
BRZYDKIE: Niewiele tu brzydoty, choć i pięknem gra nie grzeszy.

MARCELLUS: Ha, jakiś taśmociąg sobie chyba chłopaki z Black Bean zamontowali – produkują te racery na potęgę. Na dokładkę coraz lepsze – nie jest to poziom Polyphony, ale nie jest też tak źle, jak w przypadku rajdówek Eutechnyx. Z czasem mogą chłopaki do czegoś dojść, szczególnie, że na PS2 konkurencja w przypadku rajdowych symulatorów jest w tym momencie po prostu żadna. Riding Challenge wypadło nieźle, choć osobiście wolę ich samochodowe dokonania. Nie żebym tęsknił za Tiger Effect, ale Evolution GT wydaje mi się jednak odrobinkę fajniejsze.

To kolejny produkt hurtowo wytwarzającej wyścigi firmy Black Bean. Tym razem na warsztat wzięte zostały motocykle, których w grze miłośnicy jednośladów znajdą ponad czterdzieści sztuk w trzech klasach.

→I WIATR WE WŁOSACH...

Riding Challenge podzielone jest na dwa, niepowiązane ze sobą tryby zabawy. Pierwszym z nich jest kariera, która skonstruowana jest na modłę znaną z innych gier Black Bean. Mamy więc tu system statystyk opisujących rozmaite umiejętności naszego kierowcy, jak przyspieszanie, hamowanie i skręcanie. Są także statystyki odpowiadające za koncentrację i umiejętność stresowania innych kierowców, ponieważ także tutaj zaimplementowano znany z Evolution GT i SCAR system nastraszania. Do gry nie trafił natomiast patent znany jako Tiger Effect – czasu nie cofniemy, więc lepiej jechać ostrożnie. Naturalnie w karierze mamy szereg pogrupowanych w puchary wyścigów oraz zestaw Challenge'y podwyższających statystyki. Drugi tryb powstał z myślą o motocyklowych purystach, którzy nie mają ochoty na rozmaite RPGowe elementy. Trophy pozwoli im wziąć udział w wyścigowym sezonie, w którym liczyć się będą już tylko właściwości wybranego motocykla oraz umiejętności gracza.

Riding Challenge wygląda nadspodziewanie dobrze. Mimo iż wykorzystano tu silnik znany choćby z Evolution GT, wypadł on znacznie lepiej. Maszyny są bardzo fajnie wymodelowane (podobnie jak zawodnicy) i prezentują się znacznie lepiej, niż samochody w innych grach Black Bean. Jeśli chodzi o trasy, to jest to ten sam poziom, do którego przyzwyczaili nas już twórcy, ponieważ w grze znajdziemy tory, które znamy już z ich pozostałych tytułów (z różnymi ich wariantami jest tu ich łącznie ponad trzydzieści). Dźwięk bez sensacji – podczas wyścigu słychać tylko odgłosy silników, w menu natomiast przygrywa nam całkiem fajna muzyczka.

→I ...KOMARY W ZĘBACH

Model jazdy jest bardzo fajny. Wyraźnie czuć, że prowadzi się motocykle i mają one zupełnie inną charakterystykę, niż samochody. Mocny nacisk położony na symulację powoduje, że nie można zbytnio szarżować. Uślizg tylnego koła w zakręcie lub wjechanie na pobocze przy zbyt dużej prędkości bardzo łatwo może skończyć się upadkiem i pogrzebaniem szans na zwycięstwo.

Muszę przyznać, że (mimo iż nie jestem fanem motocykli) bawiłem się lepiej, niż w przypadku Evolution GT, ponieważ już samo okiełznanie maszyny jest nielichym wyzwaniem. Gra jest także dynamiczna – motocykle rozpędzają się błyskawicznie, co w połączeniu z kamerą z oczu kierowcy, daje świetny efekt. To istotne, bo w innych grach twórcy niespecjalnie potrafili oddać wrażenie prędkości. Możecie śmiało dać Riding Challenge szansę. **Blizzard Beast** ■■

OCENA 6.8/10
DOŚĆ WYMAGAJĄCA, ALE ZASKAKUJĄCO DOBRA GRA

■ Prezentacja widowiska nie jest dramatycznie zła – są niezłe stadiony z publiką, wejściówki, czy liczne replaye. Szkoda, że zabawa jest mocno przeciętna.

VIRTUA PRO FOOTBALL

SEGA W DALSZYM CIĄGU SZUKA WŁASNEJ TOŻSAMOŚCI

PlayStation 2

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

DOBRE: Przez jakiś czas Player Mode, przez jakiś czas pojedynki jeden na jednego i state fragmenty gry
ZŁE: Schemat, schamet i schemat. Ubogie AI i słaba fizyka piłki oraz zawodników.
BRZYDKIE: Większość replayów, na których widać ubogą grafikę.

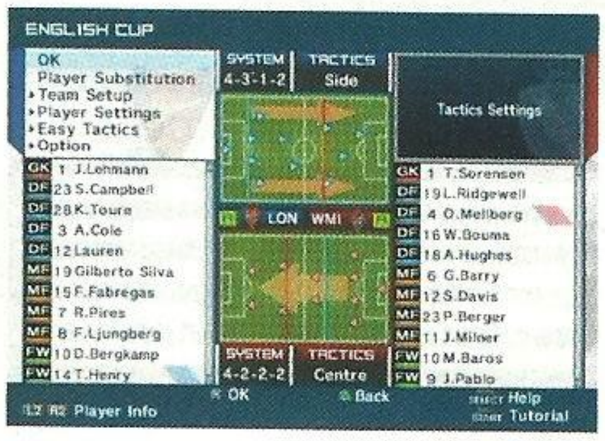
MARCELLUS: Po co mi jakieś wynalazki, gdy mam wczesną wersję PESa? Od biedy mogę też pograć w całkiem przyzwoitą fifkę. VFP to głupie rozwiązania i silnik graficzny odziedziczony chyba po grach z PS one. Dobrze chociaż, że sterowanie jest pesowe, ale to granie 1 na 1... Słabizna.

Po cichutku i kompletnie bez zapowiedzi Sega zdecydowała się wydać w Europie swoją piłkę nożną, na której japońską wersję w wakacyjnym numerze enplusa rzucił srogim okiem Marcellus. **Virtua Pro Football**, bo pod taką nazwą gra trafia do Europy, sprzedawana jest poniżej 20 Euro, a w Anglii nawet za 10 funtów. Już samo to jest podejrzane, bo japońskie koncerny praktycznie nigdy nie wydają „nówek" w niższej cenie. Starym wyjadaczom sugeruje to od razu niskobudżetowość gry lub też fakt, że jest z nią coś nie tak. Bo chyba nie wierzycie w to, że Sega postanowiła zrobić fanom piłki na Starym Kontynencie prezent z okazji sprzedania trzydziestomilionowej gry z Sonikiem.

→I VIRTUA STRIKER?

Patrząc na tytuł z doskonale przecież znanym przedrostkiem „Virtua" przez chwilę zastanawiałem się, czy Sega nie zamierza wskrzesić swojej świetnej automatowej piłeczki Virtua Striker (która świetna bywała jedynie na automatach w dawkach kilkuminutowych, ale jednak). Już po kilku minutach zabawy doszło jednak do mnie, że Virtua w tytule to jedynie chwyt marketingowy, a ta gra nie ma nic wspólnego z Virtua Tenisem czy Virtua Fighterem. O ile obie wymienione gry to niewątpliwie pierwsza liga, **Virtua Pro Football** łapie się co najwyżej do okręgówki. I to po barażach.

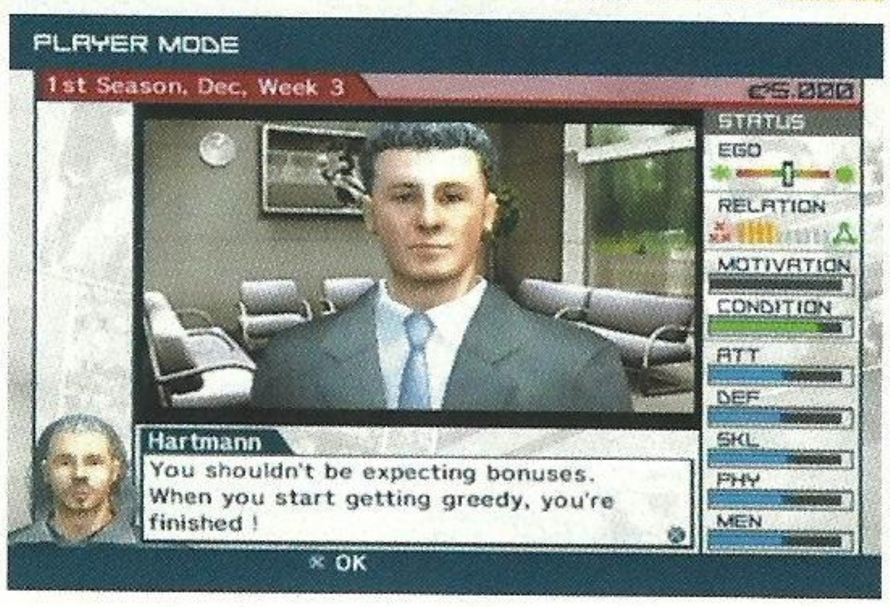
Początek nie zapowiada jednak katastrofy. Oto – na pierwszy rzut oka – dobrze zapowiadająca się piłeczka z licencjami blisko 250 zespołów z całego świata, a także kilka najważniejszych lig – w tym nawet czwarta angielska czy druga francuska. Można grać pojedyncze mecze, cała ligę, przeróżne puchary (kilkanaście!), trenować, edytować do woli zespoły i graczy. Jest wreszcie najciekawiej zapowiadający się Player Mode, czyli symulator piłkarskiego życia.



→I SOCCER LIFE

Jeśli interesujecie się piłką nożną, na pewno pamiętacie popełnione przez nas recenzje obu części Soccer Life i właśnie tak, mniej lub więcej, wygląda ten tryb w **Virtua Pro Football**. Tworzymy zatem piłkarza, łącznie z wyglądem i kilkoma podstawowymi cechami, a następnie dostajemy angaż w drugoligowym zespole w wybranym przez nas państwie. Niczym Gavin Harris w przyjemnym filmie Goal! trafiamy do klubu jako gwiazda i mamy pomóc drużynie awansować do ekstraklasy. Wbrew pozorom nie wiąże się to tylko z wygrywaniem kolejnych meczy – o nie, bo przez pół sezonu są trzy, może cztery spotkania, w których przyjdzie nam wziąć aktywny udział. Praca piłkarza to nie tylko błyski fleszy co weekend, ale także to, co dzieje się przez pozostałe dni tygodnia. Czyli – trening i życie osobiste. W dość przejrzyście zrealizowanym menu widnieje masa opcji i statystyk, które pokazują, czego brakuje naszemu zawodnikowi. Jednego dnia warto potrenować atak, innego obronę, potem skoczyć z trenerem do knajpy porozmawiać na przykład o podwyżce, a jeszcze innym razem wybrać się na zakupy i wydać trochę ciężko zarobionej floty. Czasami któryś z kolegów z drużyny ma ochotę zwierzyć się z problemu i można mu pomóc, bądź nie – innym razem jest organizowana konferencja prasowa, na której gwiazda – czyli nasz gracz – musi wystąpić i odpowiadać na pytania dziennikarzy. Opcji jest sporo i trzeba w odpowiedni sposób balansować między mocnym i intensywnym treningiem, budowaniem motywacji własnej i zespołu, wspieraniem fanów choćby poprzez sesje z rozdawaniem autografów (kosztem własnej siły) czy relaksowaniem się w wolnym czasie.

Po wybraniu odpowiedniej opcji większość rzeczy odbywa się bez udziału gracza, czasem wymagana jest nasza obecność przy treningu – na przykład podań lub strzałów. Co jakiś czas trzeba też wziąć udział w meczu, ale na przykład tylko w drugiej połowie, przy stanie 0:2. A jeśli myślicie, że wzorem Liberogrande pokierujecie tylko swoim graczem, to pudło – jakby nigdy nic trzeba grać całą jedenastką.



Wszystko to wygląda ciekawie na papierze, prawda? Niestety szybko się nudzi, bo przede wszystkim brakuje interakcji; statyczne obrazki, powtarzanie tych samych czynności, sporadyczne granie. I to słabe granie.

→I FUTBOL NA NIE

Sterowanie jest identyczne, jak w PESie, ale na tym właściwie kończą się podobieństwa. Podania są potwornie szybkie i chaotyczne, przeciwnicy łatwo je przejmują, by równie szybko podać i stracić kulę. Po strzale z 40, 30, 20 i 10 metrów, piłka leci z szybkością rakiety w stronę bramki tylko po to, żeby zostać wypiąstkowana i wylecieć, a jakże, z taką samą prędkością z powrotem na boisko. Piłkarze są głupi i źle się ustawiają, może poza skrzydłowymi, którzy mają spory ciąg na bramkę, ale to cała atrakcja. Poza tym grafika jest brzydka, piłkarze do siebie niepodobni, animacja zawodników sztywna i bylejaka, tekstury rozmyte.

Czas na straszną prawdę: jest słabo. Gra się kiepsko, szarpanie, schematycznie. Player Mode i dwa nowatorskie, choć nie do końca udane patenty nie wystarczą, by zarekomendować tę pozycję nawet w niższej cenie. Zwłaszcza, że PES5 i FIFA06 weszły właśnie do platyny.

Gulash ■■

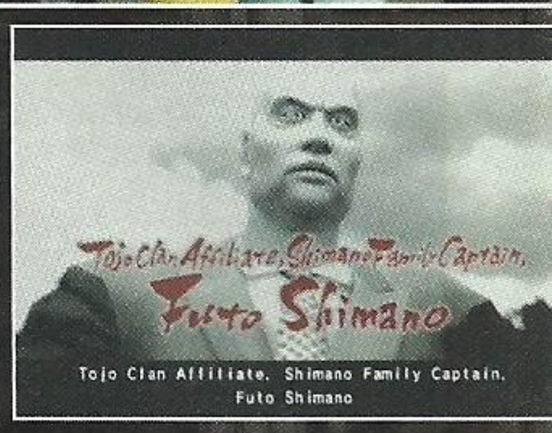
OCENA 4.9/10
PANU BOGU W OKNO

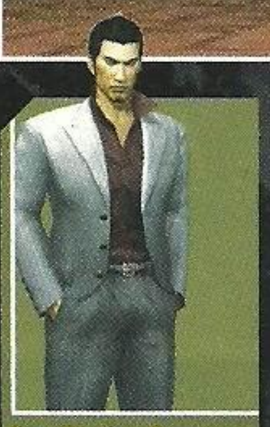
■ Każda akcja wygląda bardzo podobnie, a kluczem do przebicia się na pozycję strzelecką są nużące już po chwili pojedynki jeden na jednego.

SEGOWSKA REWOLUCJA

Dwa ciekawe na pierwszy rzut oka patenty to: tryb jeden na jednego, wykorzystanie którego jest niezbędne, by wyjść na czystą pozycję (po wciśnięciu R2 kamera pokazuje widok zza pleców i mamy coś na kształt kiwania się z przeciwnikiem, wciskając R1 + kierunek możemy próbować go ominąć) oraz możliwość wyboru zachowania drużyny przy stałym fragmencie gry, ale choć próbowałem wielokrotnie, dalej nie mam pojęcia jak to do końca działa. Czasem strzelą z głowy po rogu, czasem nie. Te nowinki wyglądały fajnie, ale w akcji się nie sprawdziły.

■ Kazuma potrafi chronić swoich przyjaciół na wiele sposobów. Oto jeden z nich.





PlayStation 2

- Wydawca: Sega
- Producent: Sega
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Znakomity scenariusz podany ze smakiem, rozbudowany świat (a raczej dzielnica), japońska na wskroś!
ZŁE: Kamera podczas walk zachowuje się często karygodnie
BRZYDKIE: Trafią się czasem jakieś krzaczki, ale ogólnie duży plus dla tej gry.

MARCELLUS: Znakiem rozpoznawczym Japonii, oprócz samurajów, ninjasów i gejsz, w mainstreamie pop kultury są właśnie gangsterzy z Yakuzy – wytatuowani, milczący i bezlitośni, ale honorowi. Intrygujący po prostu. Jak ta gra. Bardzo fajna i klimatyczna, choć walk nie polubiłem za bardzo – nie czczę Spikeouta jak Gulash. Brać!

YAKUZA

JAPOŃSKIE GTA CZY DUCHOWY SPADKOBIERCA SHENMUE?

Szczerze ubolewam nad tym, jak bardzo od kilku lat Sega spuściła z tonu. Kiedyś Niebiescy dużo eksperymentowali, teraz fundują nam pewniaki i kontynuacje znanych serii; najwyraźniej w dalszym ciągu liżą rany po Dreamcaście. Oczywiście były eksperymenty w stylu Spartan i Condemned, ale akurat tutaj rola Segi ograniczyła się do wydania tych gier. Tym bardziej cieszy, że potrafią jeszcze zaskoczyć i dostarczyć pozycję na ich dawnym, wysokim poziomie. Od Yakuzy aż czuć, że to gra wyprodukowana przez Segę, tę starą Segę, japońską do szpiku kości.

→| JAKUZA TU I TAM

Yakuza jest grą o japońskiej mafii, która, nie wgłębiając się za bardzo w szczegóły, funkcjonuje w Kraju Kwitnącej Wiśni niejako na krawędzi oficjalnego życia publicznego. To nie jest nielegalna rozlewnia spirytusu w szopie u Józka, ale superprofesjonalna organizacja łupiąca, broniąca i generalnie zarabiająca grube pieniądze na tym, że po prostu jest. Podobnie, jak we włoskiej cosa nostra, Yakuza dzielą się na rodziny, mają przełożonych i żołnierzy. Yakuza to także określenie japońskiego mafiozo. „Ten Yakuza", często mówią przechodnie na ulicach Kamurocho, fikcyjnej dzielnicy Tokio, w której rozgrywa się akcja gry.

A wspomniany Yakuza, Kazuma Kiryu, jest bohaterem, z którym nie sposób się nie identyfikować. Nie ma szans, by go nie polubić, nie szanować. Normalnie chciałbym, żeby był moim bratem. Scenki, w których go oglądamy, idealizują go znakomicie. Jest prawy, szlachetny i wyważony, ale gdy trzeba, nie zawaha się przestawić kilku szczęk. Nie rezygnuje z kobiecego towarzystwa, ale jego manierom, nawet po dekadzie spędzonej w zakładzie penitencjarnym, nie można wiele zarzucić. Zanim trafił do puszki, był znany jako „Dragon of Dojima", czyli po prostu pierwsze pięści klanu Dojima kontrolującego część miasta. Do więzienia trafia w wyniku przedziwnego zbiegu okoliczności, a także z powodu swojego wielkiego serca.

Prolog, którego nie chcę Wam streszczać, podobnie jak i reszty fabuły, wprowadza nas w świat, w którym żyje Kazuma – poznajemy jego przyjaciół, miejsca, w których lubił bywać i powód, dla którego spędzi za kratkami kolejną dekadę. Właściwa gra rozpoczyna się wraz z opuszczeniem gościnnego zakładu karnego, a Kazuma, odziany w dalszym ciągu w gustowny garniak i fachowe buty z czubami ma ochotę dowiedzieć się, co tak naprawdę się wydarzyło.

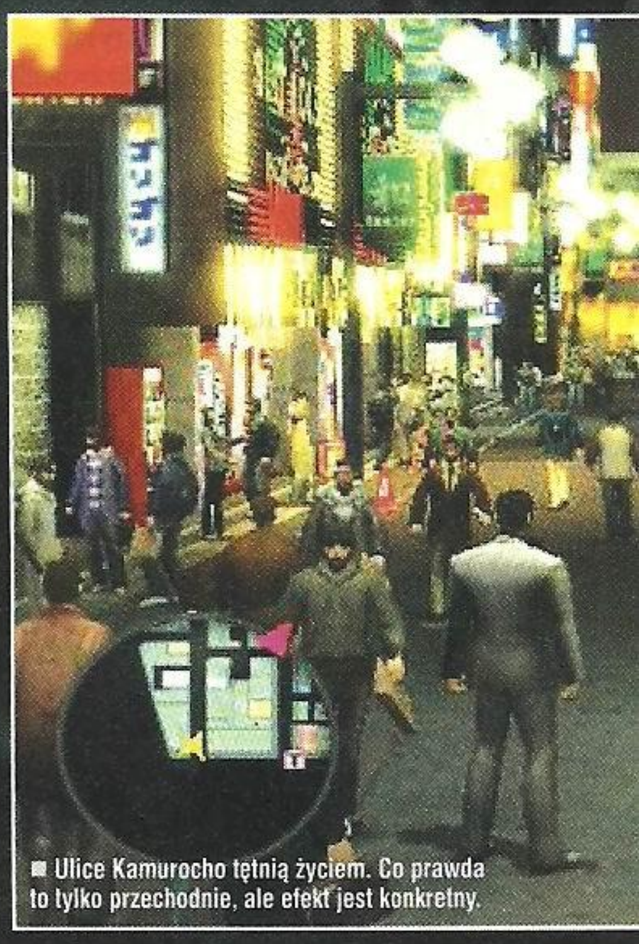
→| FREE? NIE...

Yakuzę najłatwiej scharakteryzować jako interaktywny film ze sporym udziałem gracza. Osoby, które nie przepadają za długimi scenami, w których „goście gadają, coś tam piją i znowu gadają" niech lepiej odpuszczą sobie tę grę. Sceny faktycznie są długie, ale niezwykle ciekawe, świetnie wyreżyserowane i przede wszystkim kapitalnie zagrane przez aktorów podkładających głos. Takiego dubbingu w japońskiej grze jeszcze nie słyszałem... no, może w Dragon Quest VIII. Szkoda, że Niebieskim nie chciało się już dopasowywać ruchu ust postaci do nowego podkładu i szkoda, że na płycie zbrakło miejsca na oryginalną, japońską ścieżkę dźwiękową – mogła pomóc jeszcze bardziej wkręcić się w temat.

Oglądamy zatem śliczne scenki i zaczynamy zwiedzanie Kamurocho. Dostępna na ekranie mapa pokazuje wszystkie niezbędne szczegóły (przynajmniej na początku gry) – włącznie z miejscem, do którego należy się udać, a także z lokalami, o które można zahaczyć. Na przykład w celach konsumpcyjnych, bo po licznych walkach warto odnawiać energię.

→| BYŁEM TU – SPIKE

Walki są sercem i duszą Yakuzy i choć można im nieco zarzucić, dla mnie spełniają swoją rolę znakomicie. Tym bardziej, że producent Yakuzy wcześniej stworzył kultowego Spikeouta. Brutalne i pełne pękających czaszek czy łamanych kości potrafią wkurzyć, gdy zbyt często losowi przeciwnicy atakują Kazumę na ulicy (ale walczyć warto, bo za zwycięstwa są pieniądze niezbędne do funkcjonowania w tym świecie), ale też i dać olbrzymią satysfakcję, gdy Smok Dojimy po prostu wgniecie w glebę kilkudziesięciu przeciwników. W ruch idą kije, stoły, pały, miecze, kamienie, dosłownie wszystko, co jest pod ręką, włącznie z bronią palną, która jednak występuje tu w śladowych ilościach i operują nią głównie ci bardziej irytujący



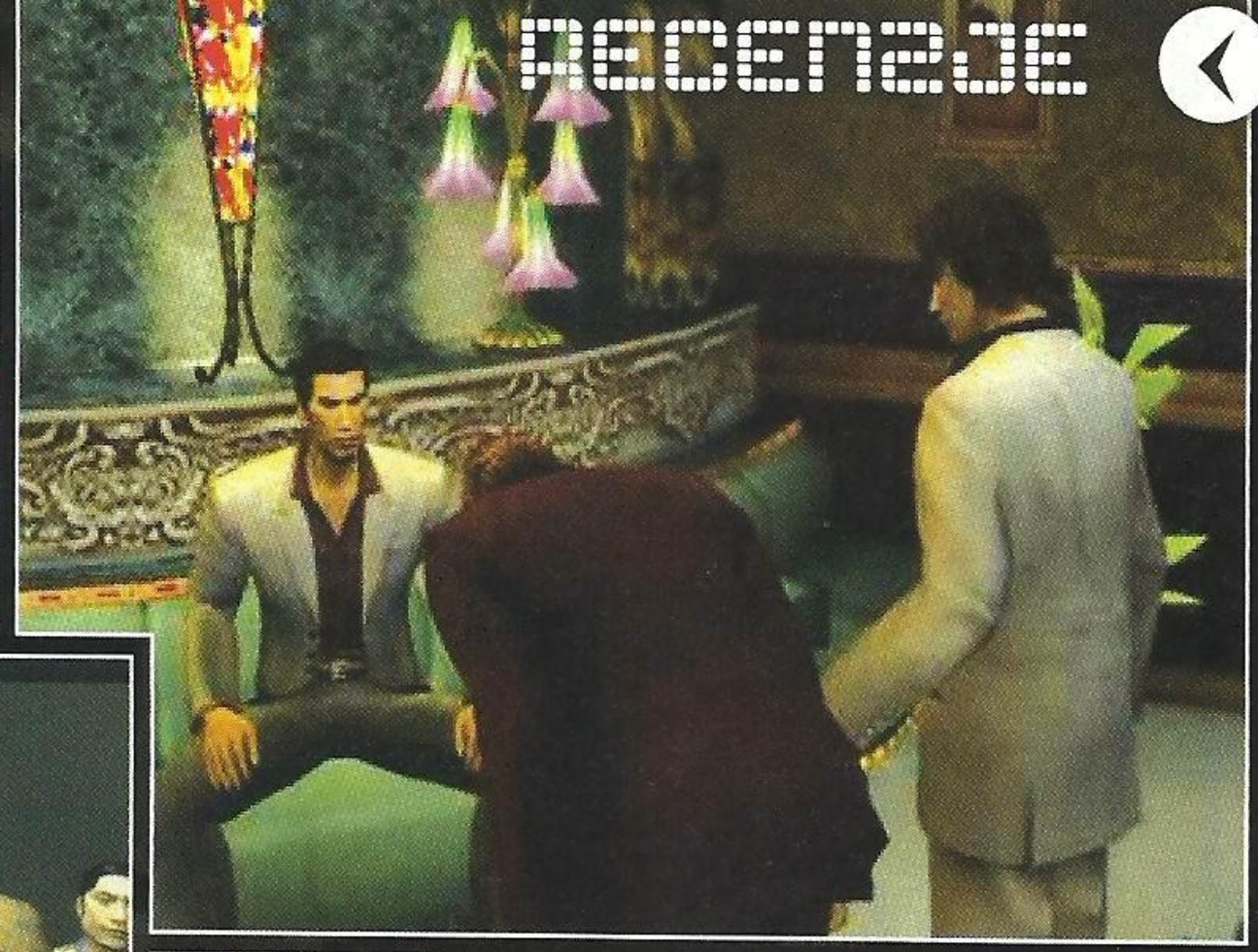
■ Ulice Kamurocho tętnią życiem. Co prawda to tylko przechodnie, ale efekt jest konkretny.

Wolne chwile w Kamurocho

■ Warto odwiedzać liczne sklepy – oprócz jedzenia, które regeneruje energię, można kupić ciekawe przedmioty i broń.

■ Ćwiczenia z kijem bejzbolowym mogą zawocować potem podczas rozróby na ulicy. A poza tym są proste, ale przyjemne.

■ Hostessy pozwalają oderwać się od ciężkiego i najeżonego niebezpieczeństwami życia gangstera. Ale drinki są drogie.



JAPONIA, XXI WIEK?

Grając w Yakuzę nie sposób oprzeć się wrażeniu, że autorzy gry przedstawili po prostu świat, w jakim żyją. Z całym jego bagażem. Oczywiście odpowiednio nagiętym, bo przecież Yakuza nie nawalają non-stop wszystkich dookoła na ulicy, ale zarówno otoczenie – ulice z neonami, bary, biura i sklepy, a nawet salony pachinko wyglądają dokładnie tak, jak zapamiętałem je z moich wojaży po Japonii. To powinno być niezłą rekomendacją dla fanów wszystkiego, co z Kraju Kwitnącej Wiśni.

→I TO NIE SHENMUE

Z pewnością czekacie na porównania do Shenmue – w końcu za obie gry odpowiada niemal ta sama ekipa, minus Yu Suzuki, który ostatnio zaginął gdzieś w akcji. Shenmue było marzeniem nie do spełnienia, z trudem upchniętą na GD-Romach utopią. Yakuza natomiast od zawsze miała być grą – nikt nie obiecywał cudów na wietrze, w pełni interaktywnego środowiska, otwartego świata. Niemniej jednak – gra jest śliczna, jak na moc PlayStation 2, naładowana przefachową atmosferą i klimatem. Niemal czuć to wilgotne powietrze unoszące się nad ulicami Tokio. Animacja postaci jest bardzo dobra, całość raczej nie chrupie, a jedyną słabą rzeczą jest delikatne zwolnienie przy przełączaniu kamer. Muzyka i efekty dźwiękowe również są znakomite, może poza szmerem ulicy, który zapętla się błyskawicznie.

→I MADE IN JAPAN

Nie oczekujcie wielkiego stanu z trzema miastami i miliona pobocznych questów polegających na mordowaniu, wysadzaniu, podpalaniu. Producent gry w jednym z wywiadów stwierdził, że owszem, Yakuza jest japońską odpowiedzią na serię GTA i jej liczne klony, bo chciałby pokazać autorom, co w ich grach jest nie tak. I lepiej nie odwiedzajcie za często hostess, jeśli chcecie kupić tę przepiękną katanę za 15 milionów jenów – to najdroższy przedmiot w grze, a jaką satysfakcję daje jego posiadanie, przekonają się tylko najwytrwalsi.

Gulash ■■

JAKUZA NA SZKLANYM EKRANIE

Jeśli interesuje Was tematyka japońskiej mafii, rozejrzyjcie się za filmami niejakiego Takeshiego Miike. Dżentelmen ów jest często nazywany najbardziej pokręconym twórcą japońskiej kinematorgrafii, nie stroni od niezwykle brutalnych scen przemocy, by, jak twierdzi, lepiej oddać zagadnienie. Miike ostatnio trochę odpuścił i zajął się innymi projektami, ale ze dwadzieścia jego jakuzowych filmów kręconych od początku lat dziewięćdziesiątych się znajdzie. Co ciekawe, Sega zaprosiła pana Miike do współpracy przy filmie promującym grę, który okazał się na tyle dużym hitem, że możemy spodziewać się kinowej adaptacji przygód Kazumy. Kiryu. A także sequela gry – w Japonii jeszcze w tym roku.

■ W barach i restauracjach można się pożywić i zregenerować energię. Niektórzy barmani udzielają także informacji.

przeciwnicy. Są rzuty, bloki, super-finishery, specjale, kilkuciosowe comobosy, no po prostu wszystko to, o czym marzyłem, żeby w takiej grze było. Ba, są bossowie i sub-bossowie, na których trzeba znaleźć odpowiedni sposób. Akompaniuje temu wszystkiemu kapitalna muzyka – ostre, ale melodyjne riffy zagrzewają znakomicie do boju. Niestety, kamera prezentująca widok nie zawsze zachowuje się tak, jak powinna, przez co kilka plomb czy kopniaków może wylądować na twarzy bohatera. Wygrane pojedynki rozwijają trzy statystyki, którymi opisany jest bohater – Shin (serce, czyli że tak to ujmę hart ducha, dzięki któremu otrzymujemy co raz lepsze specjale), Gi (daje nowe ciosy) oraz Tai, które zwiększa pasek energii i zwinność bohatera.

→I KAMUROCHO

Ulice Kamurocho tętnią życiem, choć przechodnie nie mają wiele ciekawego do powiedzenia, a ich kwestie często pojawiają się w dymkach. Myli się jednak ten, kto myśli, że oprócz podążania za główną linią scenariusza nie ma tu nic do roboty. To GTA po japońsku, pamiętacie – musi być zatem masa pobocznych zadań. I są, ale tak na wskroś właśnie japońskie, że fanów wycinania piłą spalinową całych gangów w GTA mogą zadziwić i odrzucić. Oto bowiem automat z cyklu „chwytak", gdzie przy pomocy przycisku ustawiamy pozycję zjeżdżającej z góry łapy, by pochwycić zabawkę do kolekcji. A może macie ochotę zajrzeć do salonu pachinko, najpopularniejszej japońskiej gry mini-hazardowej, którą w naszym kraju zastępują popularne owocówki. W pewnym momencie zadanie gracza polegać będzie na zdobyciu zaufania małej dziewczynki, co mimo sprezentowania jej wielu kosztownych drobiazgów, nie będzie łatwą sprawą. Możesz, jeśli masz ochotę i konkretne pięści, wkręcić się do prawdziwego fight clubu, gdzie wystąpisz w nielegalnych walkach za grube pieniądze. Rozrywką może być trening bejzbłowoy, polegający na odbijaniu piłek wystrzeliwanych przez maszynę, kasyno, czy wizyta w barze pełnym hostess. Zresztą z tym ostatnim wiąże się dość ciekawa mini-gra polegająca na rozmowach z wybraną piękną panią. Dobrze przeprowadzona zaowocuje gorącym uczuciem hostessy do Kazumy, a nie (jak wcześniej) do jego portfela, z którego trzeba sowicie opłacać driny. Nie wymieniłem jeszcze masy innych rzeczy, jak choćby możliwości kupowania obrazów od ulicznego malarza, czy kluczy otwierających szafki skrywające niespodzianki...

OCENA 8.0/10

ZNAKOMITA JAPOŃSKA GRA GANGSTERSKA

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

PO RAKIETOPINGWINACH JUŻ CHYBA NIC MNIE NIE ZASKOCZY...

PlayStation 2

- Wydawca: Atlus
- Producent: Nippon Ichi
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Całe tygodnie grania. System walki.
ZŁE: Gra dla wąskiego grona odbiorców.
BRZYDKIE: Rakieto-pingwiny... Chory pomysł.

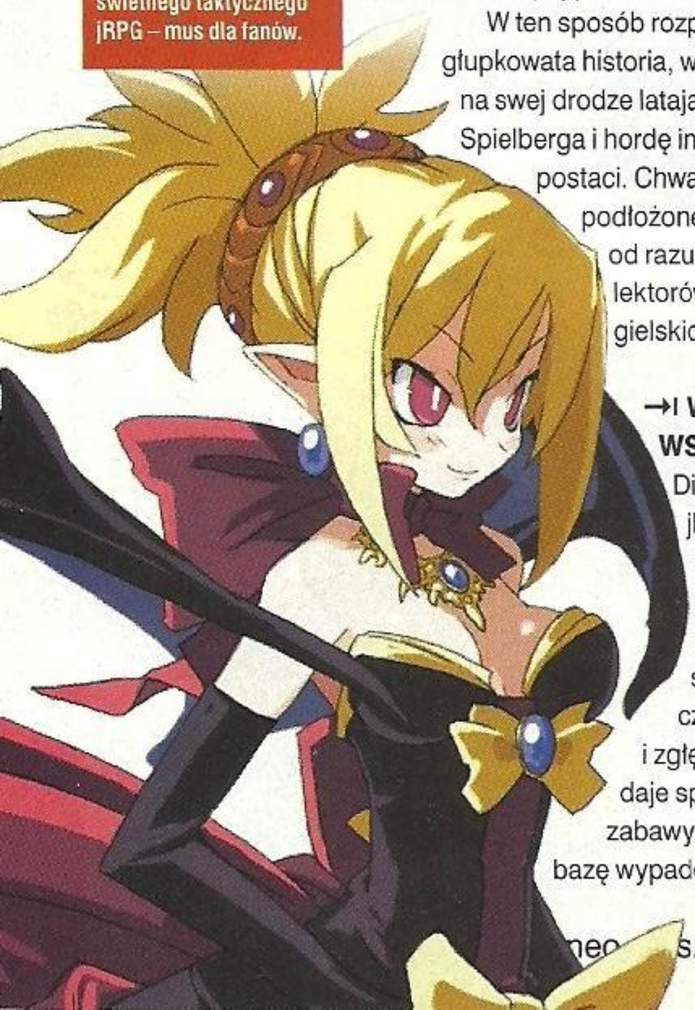
GULASH: Przeklęte wspomnienia... Dobry tytuł, naprawdę – nie ma to jak na obudzić się zlany zimnym potem w skopanej pościeli, gdy przyśnią się rakieto-pingwiny. Dobra, bez żartów. Disgaea 2, to kawał świetnego taktycznego jRPG – mus dla fanów.

Recenzując kilka miesięcy temu Atelier Iris nie przypuszczałem, że do anglojęzycznego świata może trafić jeszcze bardziej chora gra. Nippon Ichi zmusiło mnie jednak do zrewidowania poglądów. Załączony do Disgaea 2 trailer spowodował prawdziwe spustoszenie w moim umyśle swoją... innością. No bo kto z Was wpadł kiedyś na pomysł ostrzeliwania statku kosmicznego pingwinami? I cała gra nurza się właśnie w takich klimatach!

→I MÓJ TATA DEMON

Fabuła jest naciągana, nawet jak na japońską produkcję. Otóż potężny Zenon (naprawdę tak ma na imię!) rzucił na świat Veldime klątwę, w skutek której jego mieszkańcy zaczęli przemieniać się w demony. Ale nie chodzi tu o bezmózgie, krwiożercze stwory, tylko w pełni uspołecznione jednostki, którym zwyczajnie wyrósł ogon, para rogów albo pojawiło się trzecie oko. Pomijając wygląd, żyją w miarę normalnie. Z tym, że powoli tracą wspomnienia. Dlatego też główny bohater, jedyny człowiek na całym świecie (z nieznanych przyczyn nie dosięgła go klątwa) postanawia zniszczyć Zenona. Jednak w czasie pewnego magicznego rytuału zostaje przywołany nie złoczyńca o swojskim imieniu, ale jego nadobna córunia. Która swoją drogą żyła dotąd w złotej klatce i nie miała pojęcia o świecie na zewnątrz.

W ten sposób rozpoczyna się nieco głupkowata historia, w której spotkacie na swej drodze latające żaby, Stevena Spielberga i hordę innych, przedziwnych postaci. Chwali się, że większość ma podłożone głosy, ale proponuję od razu w opcjach zmienić lektorów na japońskich – angielskich nie da się słuchać..



→I WALKA PRZEDE WSZYSTKIM

Disgaea to strategiczne jRPG, więc tak naprawdę najważniejszy jest tu system walki. A ten, choć nie różni się drastycznie od pierwszej części, jest przemyślany i zgłębianie jego tajników daje sporo frajdy. Schemat zabawy jest następujący: bazę wypadową stanowi rodzinna wioska bohatera, gdzie gracz może uleczyć drużynę, zaopatrzyć się w lepszy ekwipunek, a także szarpnąć się na liczne zadania poboczne. Kiedy jesteśmy już gotowi dokopać pingwinom, wychodzimy po prostu z wioski i wybieramy z listy miejsce, gdzie chcemy się udać. Po krótkiej scence (którą można zawczasu wyłączyć i skupić się na samej walce, kuszące...) trafiamy na podzieloną na pola planszę i wreszcie dobieramy się do mięska.

Podstawy są proste, bo w swojej turze przesuwamy postacie i wydajemy im jedną z nieskomplikowanych komend. Jednak diabeł tkwi w szczegółach, gdyż na powodzenie ma wpływ bardzo dużo czynników. Ważne jest, z której strony atakujemy wroga albo czy obok nas stoi kumpel z drużyny (możliwe jest wtedy kombo). Do tego dochodzą tak zwane Geo Symbols, które modyfikują warunki panujące na fragmencie planszy. Może to być na przykład wzmocnienie defensywy wrogów, zwiększenie otrzymywanych czy zadawanych obrażeń. A że da się je zarówno przenosić, zmieniać, jak i niszczyć, wprowadza to do rozgrywki jeszcze więcej strategii. Oczywiście to tylko wierzchołek góry lodowej, którą trzeba odkrywać na własną rękę, bo gra tłumaczy jedynie podstawowe zagrania. Czasami po prostu nie do końca wiadomo, dlaczego coś działa tak, a nie inaczej. Jednych to zdopinguje, drugich zniechęci.

→I NIE DLA WSZYSTKICH

Disgaea 2, tak jak poprzedniczka, to pozycja dość niszowa. I to nie tylko z powodu konwencji, choć i ta ma niebagatelne znaczenie. Po prostu nie każdemu spodoba się brak jakiejkolwiek eksploracji i w kółko tylko walka i walka. Jeśli jednak ktoś już się w grę zaangażuje, otrzyma sporo w zamian. Ukryte postacie, różne zakończenia, dodatkowe światy – jeśli naprawdę chce się wycisnąć z tej gry wszystko, trzeba przy niej spędzić setki godzin. Tyle, że nie każdy ma na to czas i ochotę. Zwłaszcza, że Disgaea raczej nie zaskakuje co chwilę nowatorskimi pomysłami, więc niektórzy mogą się szybko znudzić. Także dlatego, że oprawa nie jest szczególnie zachęcająca. Otoczenie jest kolorowe i schludne, ale dosyć proste. Jedyne fajerwerki ujrzycie podczas co mocniejszych specjali – korzystnie wybijają się na tle całości. Odrzucać może oczywiście design, gdyż nie każdy czerpie satysfakcję z walki przeciwko czemuś, co można opisać jako krzyżówki zwierząt ze szmacianymi lalkami oblanymi farbą.

Komu mogę grę polecić? Na pewno tym, którym pierwsza część przypadła do gustu oraz ludziom odpornym na olbrzymie dawki japońszczyzny. Innym, którzy chcą się sprawdzić w strategicznym RPG, polecam bardziej przystępne pozycje. Na PS2 choćby wiekowy Gladius, na innych platformach przede wszystkim seria Fire Emblem.

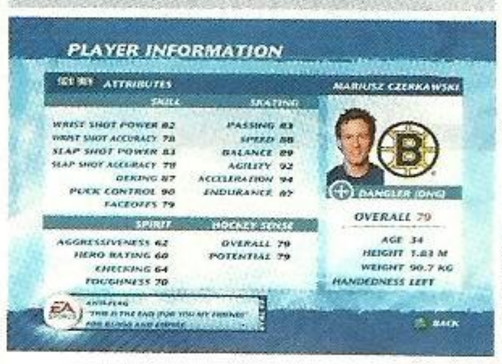
Kaxi ■■

OCENA 7.0/10
DOBRA, ALE „TRUDNA" GRA

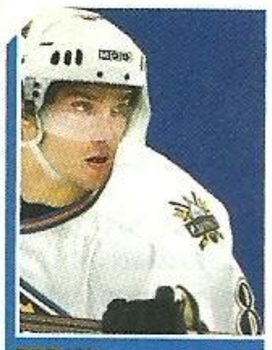
POMIESZANE Z POPLĄTANYM

Nippon Ichi wystawia na naprawdę ciężką próbę tolerancję gracza. Cudownie ocalałego chłopka wyruszającego z krucjatą jeszcze łatwo można przełknąć – toż to fabuła co drugiej gry. Lalkowato-pluszowe potwory też da się jakoś przeżyć – miliony graczy nie wystraszyło się krwiożerczych dzwonków i grzybków, kupując ostatniego Dragon Questa. Ale co w mniej czy bardziej klasycznym świecie fantasy (miecze, magia, demony) robią wiadomości telewizyjne? I to prowadzone przez białego królika? Są rzeczy, o którym się filozofom nie śniło.

■ **Ciekawostką jest fakt, że nie ma w grze dwóch identycznych przedmiotów. Każda broń, nawet o tej samej nazwie, ma trochę inne statystyki. Co więcej, to samo tyczy się nawet przedmiotów uzdrawiających – każdy zwróci odrobinę inną ilość energii. Z tego powodu ceny zależą od „jakości" danej rzeczy.**



■ Zawsze w hokeju najfajniejsze były starcia, od których pękało pleksi i kości zawodników. No i, oczywiście, pojedynki pięściarskie, których w NHL 07 także nie zabrakło.



PS2 | Xbox

- Wydawca: EA Sports
- Producent: EA Sports
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Szybka, brutalna, fajna w multi.
ZŁE: Zręczny Kij to za mało.
BRZYDKIE: Full price w Europie.

GULASH: Zawsze podobały mi się hokeje od Elektroników i w tym również 'bodiczki' wypłacane hokeistom Marcellusa dały mi sporo zabawy. Ale, jak napisał Mac, niewiele tu nowego.

NHL 07

COROCZNE UAKTUALNIENIE SKŁADÓW JUŻ DOSTĘPNE

Ile za wielką wodą, w ojczyźnie hokeja, wydawca ma tyle przyzwoitości, by wersję na poprzednią generację konsol sprzedawać w „dobrej cenie" (29,99 zielonych), tak u nas nic takiego się nie dzieje i gra wyceniona została jak każda inna nowa pozycja na PS2. A szkoda, bo tak naprawdę w wersji na PS2 i Xboxa nic się w zasadzie nie zmieniło w porównaniu z edycją zeszłoroczną, bo cały wysiłek programistów z EA został wpompowany w **NHL 07** na Xboxa 360. Jedyną innowacją jest tzw. Skill Stick, czyli podawanie (lub odbieranie) krążka za pomocą prawej gałki analogowej – jak widać EA jest konsekwentne, zwody w NBA Live, FIFA i FIFA Street, kij w NHL.

→I ZRĘCZNY KIJ

I nie powiem, nowy schemat sterowania nawet się sprawdza, choć genialny nie jest. Podania i owszem, dają się ładnie, intuicyjnie wyprowadzać (choć czasami lecą w dość nieprzewidywalnych kierunkach), ale już bronienie za pomocą „zręcznego kija" jest trudne i często kończy się wizytą na ławce kar, bo łatwo jest zahaczyć przeciwnika lub wykonać inną niedozwoloną akcję. Na szczęście cały schemat sterowania można sobie zmienić na standardowy, co nieco ułatwia grę, szczególnie odbieranie krążka i wykonywanie bodiczków.

W każdym razie Skill Stick nie jest jakąś kolosalną nowością i nie zmienia w zasadniczy sposób wrażeń płynących z gry. Co w połączeniu z faktem, że nic poza tym nie uległo najmniejszym zmianom, stawia nas przed koniecznością przekonania samych siebie, że kolejna część ma w sobie dość zalet, by warto było wyłożyć na nią kaskę. Co łatwe nie będzie. Owszem, nałogowy fan hokeja zadanie ma ułatwione – już same uaktualnione składy mogą zadziałać jak lep na muchy, a dodatkowo w grze przybyło drużyn europejskich, z mocnej ligi czeskiej między innymi. Widać, że EA wie, gdzie w Europie ludzie mają zajawkę na hokej i wykorzystuje ten fakt. Jest też odrobinkę „urealniony" tryb Dynasty, w którym EA poprawiło podpisywanie kontraktów i odsyłanie zawodników do niższych lig NHL, a także pojawiła się możliwość poprowadzenia jednej z europejskich drużyn do hegemonii na Starym Kontynencie, ale, przyznacie sami, są to elementy, które za chłodne uznają wyłącznie ludzie mający serca z lodu. Przeciętny gracz, który traktuje gry z tej serii tak, jak należy je traktować, czyli rozrywkowo, do powymiatania sobie z kolegami i ekscytowania się potężnymi starciami dwumetrowych facetów w zbrojach i kaskach, raczej nie znajdzie w **NHL 07** zbyt wielu fajnych nowości. A jeżeli ma już NHL 06 lub jedną z wcześniejszych wersji, to w zasadzie może sobie od razu tę grę odpuścić.

→I ALE TO JUŻ BYŁO

To hasełko przyświeca każdemu elementowi **NHL 07**. Grafika nie uległa najmniejszej poprawie. No, może pojawiło się kilka drobnych animacji, ale tylko ktoś, kto tę serię wyznaje jak PESa, mógłby je zauważyć. Gra jest jednak płynna i szybka, postacie hokeistów nieźle animowane (choć, podobnie jak w serii NBA Live, jest sporo predefiniowanych ruchów, których nie można przerwać dopóki animacja nie dobiegnie końca). Tak czy inaczej jest ładnie, chłopaki nieźle się tłuką i z oddalenia wszystko wygląda dobrze. Na zbliżeniach i powtórkach jest już nieco gorzej – widać często, że na przykład kara za zahaczanie kijem nie do końca była zasadna, bo owszem, koleś się przewrócił, ale kij go w ogóle nie dotknął. Oczywiście jest to tylko kwestia dokładności grafiki i kolizji obiektów. Mam też zastrzeżenie co do krążka – mógłby się świecić, żeby go było lepiej widać, bo czasami nie wiadomo gdzie jest i czy w ogóle jeszcze mamy go my, czy już przeciwnik. W komentarzu i w ogóle całej oprawie dźwiękowej też jest, jak było – dobrze, ale nie rewelacyjnie. Starcia brzmią świetnie, zgrzyt łyżew po lodzie, czy efektowne pingi, gdy krążek trafia w słupek też są spoko. Fajne jest też to, że hokeiści pokrzykują na lodowisku. Ale już muzyka w menusach jest nijaka, a nawigacja po nich nie zawsze jest wystarczająco intuicyjna i wygodna.

→I TYLKO W TOWARZYSTWIE

Siła tej serii od zawsze leżała w pojedynkach z kumplami, wtedy pada dużo bramek, są emocje, brutalne starcia pozwalają się wyżyć, a rozbicie zawodnikiem drużyny przeciwnej pleksi wokół lodowiska jest niezmiennie satysfakcjonujące. Gra z konsolą też jest niezła, ale już zdecydowanie mniej rozrywkowa – AI dobrze sobie radzi w obronie, w ataku nieco gorzej (notorycznie powoduje spalonego na linii niebieskiej, czyli wjeżdża z krążkiem do naszej tercji obronnej, gdy są tam już zawodnicy z jej drużyny). Owszem, **NHL 07** niemal niczym nie różni się od wersji zeszłorocznej, ale nadal jest grą dobrą i komuś, kto nigdy nie miał z nią kontaktu, przyniesie sporo radości.

Marcellus ■■

OCENA 7.7/10

CHŁODNIEJ JEST NA X360

Imperium jest tam gdzie Imperator!

nowy adres - starzy znajomi

www.gry.onet.pl

Neon

W Sylwetce Mistrza gościmy w tym miesiącu pana Mizuguchiego z okazji jego dwóch nowych gier wydanych w Europie – Every Extend Extra i 99 Nights. W Retro rządzi Amiga 500, którą Matt uporczywie nazywa konsolą, zaś Ganon przemierzył mniej zamożne części świata w poszukiwaniu nowych talentów developerskich. Materiałów mamy tak dużo, że stosujemy rotację – raz TOP 10, raz KinematoGRAfia, a raz Arcadia. Piszcie! [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

FANBOJ
historia narodzin terroryzmu

„Xbox 360 to kupa, nie może doskoczyć do pięt PlayStation 2, a co dopiero mówić o PS3. Bill sprzedaje wadliwe modele i zarabia na idiotach. Sony Rula, niech żyje true next-gen!!!"

Z rozdartej gęby napaleńca można usłyszeć podobne partolenie. Przypomina to gombrowiczowski slang z Ferdydurke, kiedy to uczniowska mowa zaczyna nabierać znamion pierdyczenia. Już wymiotowanie ma jakieś konkretniejsze znaczenie, tymczasem słowa fanboja to nic innego, jak ubrane w kolorowe piórka pasmo głuchej ciszy. Tak, przyjaciele, mówimy o fanbojach – zarazie, która oblazła środowisko graczy. Czy może Ty też jesteś fanbojem? To zacznij się już bać, baranie.

Zjawisko bezpardonowej walki wyznawców konkretnych firm konsolowych było znane już wcześniej. Na łamach Secret Service wspominało się nieśmiało o starciach wielbicieli Segi Saturn z orędownikami marki PlayStation. Nie przybierało to jednak znamion wielkiego zjawiska socjologicznego. A teraz, teraz mamy, za przeproszeniem, wielkie gnojowisko.

Cofnijmy się na chwilę do czasów zamierzchłych, czyli do narodzin „fanboya". Początkowo to angielskiego słówko używane było jedynie w odniesieniu do fanatyków konkretnych serii komiksowych. Słówko żyło sobie w podziemiu, pojawiając się czasem w „subkulturach" fanów telewizyjnych show, odjazdowych samochodów czy anime. Aż w pewnym momencie „fanboy" przybrał nowy wymiar. Stał się maniakiem konsol, gier video i wszystkiego, co związane z tą branżą. Narodziny ery konsol stały się także narodzinami fanboizmu.

A także, wielkiego dołu łajna. Podstawowa definicja fanboja mówi o osobie zafascynowanej danym zjawiskiem i nie znoszącej jego krytyki. Co bardziej rozbudowane tłumaczenia idą dalej. Fanboj krytyki nie znosi, ale uwielbia krytykować, mieszać z błotem, gnoić „konkurencję" – czyli każdego, kto gra na innej konsoli, kto woli innego shootera, kto ma GameCube w kolorze innym niż on. Fanboj ma zawsze rację. W obronie swych „wartości" będzie toczył coś, co w Sieci przybrało już nazwę „konsolowych wojen". Fanboj jest arogancki, nie przemawia do niego logika, jest oddany swojej Sprawie, kocha przedmiot swego kultu niczym naziści Führera.

A czym różni się fanboj od fanatyka?
W sumie tylko przedmiotem wyznania. Otóż jak fanatyk ma kapliczkę z Mahometem, tak fanboj ma świątyńkę z konsolą określonej firmy. Nie ma znaczenia, czy krucjata takiego gracza ma jakiekolwiek podstawy, chodzi po prostu o wykorzenienie odmiennych opinii, zaprezentowanie wyższości swojej platformy, swojej gry, swojego punktu widzenia i jednocześnie zniszczenie przeciwnika. Wiąże się to z brakiem kultury słowa, chwytami poniżej pasa, wyzwiskami, ośmieszaniem i prezentowaniem nienawiści. A przecież na początku byli to tylko zwykli fani.

Tak, na początku byli po prostu miłośnicy. Ktoś bardzo polubił jakąś grę, potem serię, a w związku z tym i platformę, na którą owa seria się ukazywała. Z początku była tylko jedna licząca się platforma, ale w momencie, gdy na rynku pojawiły się PlayStation, Saturn i Nintendo 64, zaczęło się robić ciasno. Coraz więcej konsol, coraz więcej gier i coraz więcej fanów. Naturalną koleją rzeczy było, że ludzie zaczęli mieć swoje ulubione tytuły. A co za tym idzie, chcieli także przekonać innych, że ich faworyt jest najlepszy. A wiadomo, że skoro ich gra, to i ich konsola. A skoro ich zabawka jest lepsza, oczywistym jest, że inna musi być gorsza. I tu rodzi się fanboizm. Jeśli ktoś stoi niżej niż my, z chęcią go o tym poinformujemy, prawda? Problem polega na tym, że druga strona z uporem godnym lepszej sprawy nie chce przyjąć do wiadomości tego, że jest gorsza. Zaczyna się więc wzajemna wymiana ognia, wzajemne szczucie i Wojny Konsolowe trwają w najlepsze. Żeby jednak było zabawniej, gracze żrą się nie tylko o platformy. Fanboizm pojawia się także w obrębie danej konsoli czy gier. Przecież możemy się zgodzić, że Final Fantasy to seria najlepszych RPGów na świecie, ale przecież należy ustalić pewną hierarchię! Jakaś część musi być najlepsza, jakiś bohater tym naj-bohaterem, a jakaś fabuła najnudniejsza czy najmniej ambitna. No i to chyba oczywiste, że jak ktoś powie nam, że Aeris jest tandetna, a Squall gejowaty, to tylko w pysk strzelić i odpowiednio usadzić. Wojna na froncie zewnętrznym, wojna na froncie wewnętrznym, jeszcze tylko chwila i cały świat będzie szedł we właściwym kierunku.

NATURALNĄ KOLEJĄ RZECZY BYŁO, ŻE LUDZIE ZACZĘLI MIEĆ SWOJE ULUBIONE TYTUŁY. A CO ZA TYM IDZIE, CHCIELI TAKŻE PRZEKONAĆ INNYCH, ŻE ICH FAWORYT JEST NAJLEPSZY. A WIADOMO, ŻE SKORO ICH GRA, TO I ICH KONSOLA

Fanboj to ekstremista, konsolowy terrorysta, osoba z kompleksem, bardzo zaangażowana, po części dlatego, że nie stać jej na wszystko, ponieważ dobre musi być tylko to, co ma akurat w domu i na co może sobie pozwolić. Nie jest to regułą, czasem to po prostu ofiara bardzo zręcznej polityki reklamowej firm. Ważne natomiast jest to, że terrorysta nie zawaha się wytoczyć najcięższych dział, by triumfować nad przeciwnikiem. A kim jest przeciwnik fanboja? Zobaczmy:

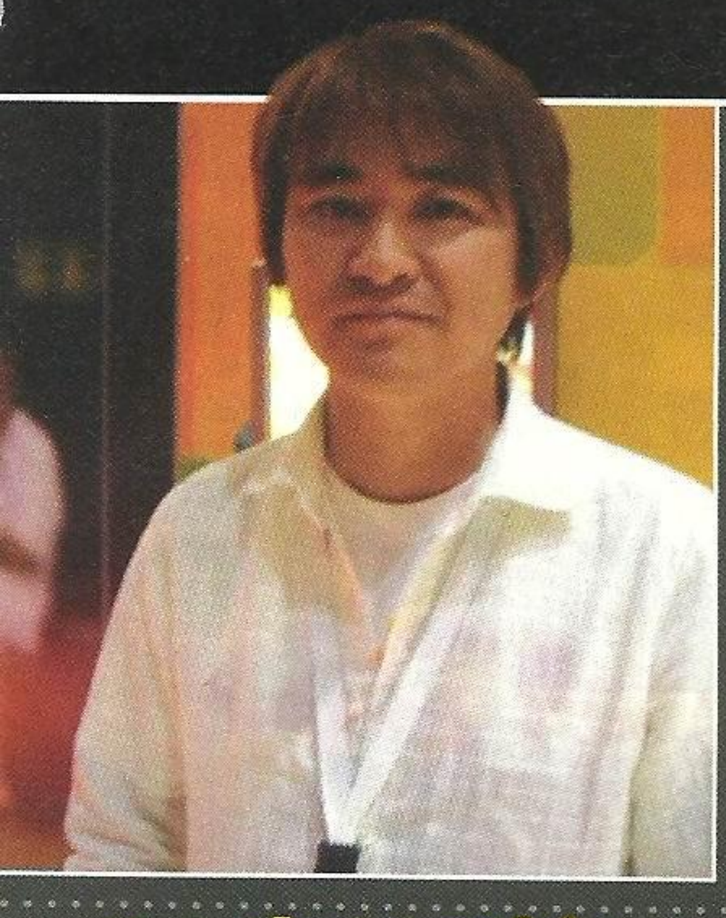
„Kiedy ogłosiłem, że przerywam pracę nad kolejnymi częściami serii Metal Gear Solid, zacząłem dostawać mnóstwo maili od graczy. Wielu zaczęło mi grozić, że mnie zabiją, jeśli odejdę od projektu. Wszyscy byliśmy podenerwowani, i choć brzmi to dziś jak kawał, to w tamtym czasie były to bardzo poważne groźby. Zespół poprosił mnie o reżyserowanie MGS4, a ja musiałem porzucić wszystkie inne projekty, nad którymi chciałem się skupić."
Hideo Kojima

To dość skrajny przypadek, ale ślicznie pokazuje, jak gry dla wielu osób przestały być tylko rozrywką, a stały się celem militarnych zagrań i manipulacyjnych prowokacji. W tym przypadku celem fanbojów była konkretna seria, konkretny człowiek. W wersji „nagminnej", spotykamy raczej przedstawicieli opcji „upierdliwej" a nie „ekstremistycznej". Ci za to są szczególnie męczący, potrafią poświecić całe dnie siedzenia w internecie i wśród kolegów na walki i poniżanie cudzych gustów.

Wyobraźmy sobie następującą sytuację. Jest sobie chłopaczek, który jest fanem Squalla z Final Fantasy VIII, który chronicznie nie znosi Clouda z części poprzedniej serii. Wciąż rzuca nienawistne teksty wobec pana Strife'a (tak! nienawiść do fikcyjnej postaci!) i jego fanów, wyszukuje dowody świadczące o tym, że Cloud jest gejem (co, oczywiście, ma być całkowicie dyskredytujące), z mrówczą pracowitością podaje kolejne przykłady na to, że Chmurek to szeregowiec o aspiracjach generała i popada w histerię, kiedy ktoś wylicza podobieństwa między Squallem a Cloudem (których jest masa, ale które są dla niego nie do zaakceptowania). Istnieje też konflikt między „prawdziwymi graczami" a tzw. „noobami", czyli zwyczajnie żółtodziobami. Najlepiej można go sobie wyobrazić na przykładzie mordobić. Każda mordoklepa, w której cios wykonuje się za pomocą mniej niż dziesięciu przycisków jest nic nie warta w oczach „specjalisty". Kiedy fani Mortala radują się, że ich ukochana seria sprzedaje się lepiej niż kolejne „przekombinowane" bijatyki, fanboje DoA, Tekkena czy Virtuy wchodzą na scenę i oznajmiają, że skoro w tej grze nie ma backflipa z rollingiem po punchu na uppercucie, to to w ogóle nie jest gra. Ba, zresztą wyznawcy różnych tajemnych ciosów przodują w tworzeniu iście marksistowskich tez światka gier video. To im zawdzięczamy próby podziału fighterów na bijatyki i mordobica („Heh, ale przecież Mortal to nawet nie jest bijatyka"), przy czym chyba im samym trudno się zorientować, który z tych „gatunków" jest tym gorszym („No ale Mortal Kombat to przecież nie jest prawdziwe mordobicie"). Nie umiesz wykręcać okręgów na padzie, robić sidestepów, jugli, rozróżniać stancji, wykonywać guard impactów albo reversali? To gnij noobie, bo Twój oddech zanieczyszcza ten fanbojowy światek.

Przez cały czas wspominamy o pojedynczych przypadkach fanatycznego oddania, a są przecież i zorganizowane grupy nienawistnych graczy, które często przybierają nazwy i tworzą kluby napaleńców. Potrafią wypuszczać w trzewia internetu kręcone przez siebie filmy ośmieszające znienawidzone marki, filmy prezentujące wadliwe działanie sprzętu, a nawet pokazy własnoręcznego niszczenia konsol konkurencji. Rozbijanie młotami, przejeżdżanie samochodami, kruszenie, rozrywanie i tym podobne działania na nowiutkich konsolach. Po co to? Żeby zdenerwować, sprowokować, ośmieszyć. Bardzo często grupy te organizują specjalne akcje prowokacyjne w czasie premiery nowych konsol. Wtedy kupują one nowiutką konsolę, na którą wielu graczy czeka godzinami w kolejkach i ostentacyjnie, na oczach spragnionych fanów, niszczą ją, depczą, ciągną samochodem po ulicy. Sieć jest pełna tego typu zachowań nagranych w postaci filmów.

I o co tak wiele hałasu? Przecież gry to tylko zabawki, jak foremki, jak komiksy, jak filmy. Bluzgasz na tego, kto zrobi z piasku gwiazdkę zamiast prostokącika? Walczysz o prymat Spider-Mana nad Koziołkiem Matołkiem? Cóż, pewnie tak, bo fanboizm to przede wszystkim skrzywienie psychiczne. Pobić, zgnoić, rozszarpać, obedrzeć ze skóry, zmieszać z błotem i na koniec obsikać – oto filozofia fanboja. I już nie możesz, normalny graczu, powiedzieć, że podoba Ci się jakaś gra, że ją lubisz, że według Ciebie zwycięsko z „wojny konsol" wyjdzie ta, konkretna firma. Bo każdy promyczek radości, każde podniecenie będzie musiało zderzyć się z chmarą wściekłych psów, które męczy zagryzanie siebie samych. Co z takimi zrobić? Cóż, ignorować. Z dziećmi nikt nie dyskutuje, dzieci i ryby głosu nie mają. Do pewnego poziomu się nie schodzi, od pewnego poziomu się odchodzi. A ignorowany krzykacz przestaje istnieć. ■■
Jeanne Kay & Dagon



sylwetka mistrza

TETSUYA MIZUGUCHI

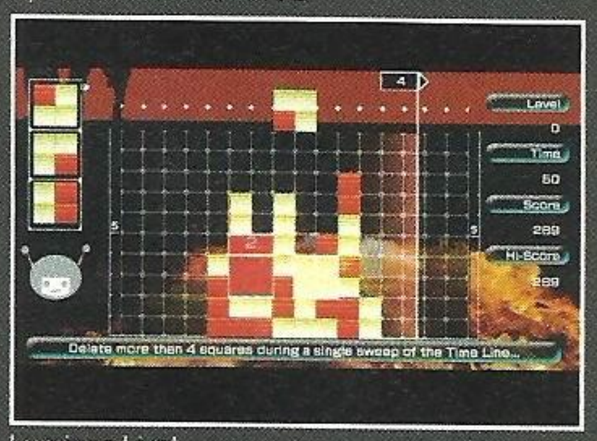
Od piętnastu lat, cegiełka po cegiełce, Tetsuya Mizuguchi buduje w swoich grach coś oryginalnego, a mianowicie imperium światła i dźwięku.

Na pierwszy i drugi rzut oka ciężko jego pomysły i wizje w ogóle zrozumieć. Mówi się co prawda, że REZ, Space Channel 5 i Lumines uczyniły go królem interaktywnej muzyki elektronicznej, ale właśnie teraz czterdziestojednoletni Mizuguchi atakuje graczy bezmózgim slasherem (Ninety Nine Nights), jakich na rynku masa. W 2001 roku wydawało się, że wizje szalonego Japończyka są totalnie niezrozumiałe (REZ), teraz jednak jest on najcenniejszym nabytkiem Microsoftu. Dlaczego? A dlatego, że w 2001 roku dał światu Lumines, które pochłania obecnie co czwarty właściciel PSP, a z czasem zrobi to zapewne każdy posiadacz Xbox Live Arcade, PS2 i telefonu komórkowego.

Tetsuya Mizuguchi to jedno z najgorętszych nazwisk w świecie elektronicznej rozrywki – jako jeden z nielicznych twórców zauważył, że światy gier i muzyki nawzajem się przenikają. Fakt, słuchanie melodii i granie na konsoli to oczywiście nie to samo, ale Mizuguchi twierdzi, że znalazł między tymi światami wspólny mianownik. Za dowód wystarczy Lumines. „Space Channel 5 bawił się muzycznym rytmem," – mówi zamyślony Tetsuya – „natomiast REZ i Lumines były grami, które wspomagały rytm. Kiedy grasz w moje gry, stajesz się DJem – kreatorem i odbiorcą własnej muzyki. Niesamowite doświadczenie."

Sega Rally Championship

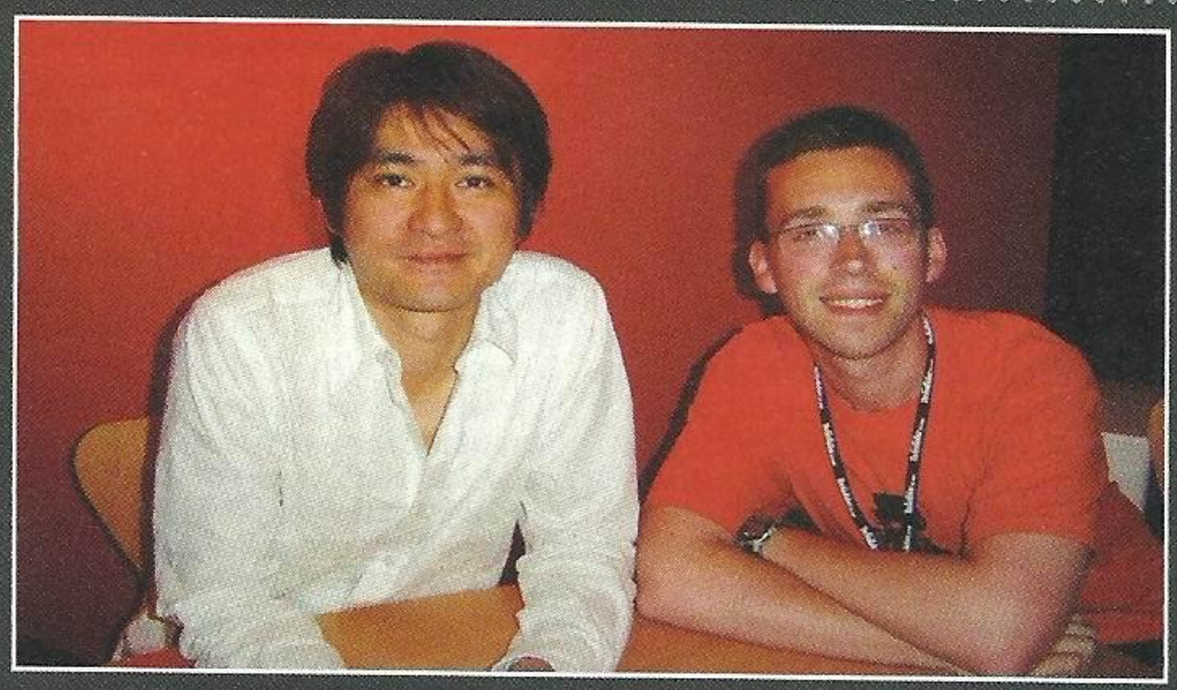
Space Channel 5 Part 2



Lumines Live!

Tetsuya Mizuguchi urodził się 22 maja 1965 roku w Otaru na wyspie Hokkaido. Mimo iż nie uważa swoich tytułów za przełomowe, jego nazwisko rozpoznaje obecnie co drugi fan gier video. Tak się jednak z reguły dzieje, kiedy artysta (prawdziwy artysta – nie podróbka) wkłada w swe dzieła nie tylko pracę, ale także część siebie, a więc przesłania, wartości, marzenia i przekonania. Tym właśnie różnią się gry takich mistrzów, jak Kojima, Miyamoto, Inaba, czy Itagaki – jest w nich coś więcej, niż czysty kod. Jest w nich odrobina ich samych.

Jednak Tetsuya M. patrzy na swój artystyczny dorobek nieco inaczej. „Ścieżka moich gier to więcej komercyjnych upadków niż wzlotów, ale każda z nich jest moim osobistym studium nad ludzkimi emocjami." – podsumowuje mistrz. Pisząc każdy z tytułów kieruje się on tylko jednym pytaniem – czego ludzie naprawdę oczekują od gry? „Miłość, nienawiść, śmiech, płacz – tym, co naprawdę mnie intryguje są bodźce, które potrafią wywołać w ludziach odmienne stany. Tym właśnie się zajmuję, a moje gry są próbą grania z Waszymi emocjami. Nie zrobię gry free-roaming tylko dlatego, że jest na nią moda. Wybiorę projekt, który ma szansę wywołać w graczach pewne odczucia. Jakie? To zależy ode mnie. Ale jasne, być może sięgnę po free-roaming jeśli w ten sposób osiągnę mój cel." Według Mizuguchiego software podąża identyczną ścieżką, którą idą wszystkie projekty ze świata elektroniki i rozrywki. Jeśli zostały źle przemyślane i nie trafiły w ludzkie gusta, to nie miały szans na wywołanie emocji i prędzej czy później wszyscy o nich zapomnieli. Z grami jest identycznie.



Od samego początku pracy w branży, Tetsuya wychodzi z prostego założenia – jeśli nastawiasz się na sukces, nie osiągniesz niczego. Cykl życia gry jest na tyle krótki, że ludzie zapominają o niej szybciej, niż można to sobie w ogóle wyobrazić. Aby zrobić dzieło ponadczasowe, trzeba naprawdę dobrze obserwować rzeczywistość i dopiero to jest trudne. „Kiedy ułożę sobie na papierze pomysł na grę, ale czuję, że mógłby ją zrobić dowolnie wskazany developer, bądź podobny projekt jest już gdzieś w produkcji – pomysł umiera na moim biurku." – mówi odważnie Tetsuya – „Zawsze najważniejsze jest to, co chciałbym i mógłbym zrobić ja, jako artysta, a nie programista." Zdaniem naszego bohatera branża gier video dotarła nareszcie do momentu, w którym zatrze się granica pomiędzy artystami i programistami.

Kiedyś było inaczej – gry opierały się tylko i wyłącznie na programistach; specach od zer i jedynek. Znałeś kod, umiałeś narysować proste obiekty 2D to robiłeś grę. Była sobie kropka, którą poruszałeś po ekranie. Świetnie. Z czasem kropka zmieniła się kreskę, następnie w ludzika, potem w bryłę 3D, a na końcu w obiekt, który obłożono teksturą. I właśnie taka ewolucja sprawi, że artyści i ludzie z pomysłami staną się w branży gier niezbędni. „Wraz z programistami będą jak dwa koła jednego roweru." – mówi Mizuguchi – „Jeśli nie, to obawiam się, że wraz z nową generacją konsol czeka nas powrót do czasów, kiedy grami rządził przede wszystkim kod! Zmartwieniem programistów ponownie staną się shadery i zaawansowana fizyka, a nie artyzm czy innowacja."

Rodzi się zatem pytanie. Czy tak prosty i banalny slasher, jak Ninety Nine Nights (zrecenzowany w tym numerze) wpisuje się w przemyślenia o artyzmie Mizuguchiego? No cóż, podobno bardzo. „W mojej nowej wizji posłużyłem się kombinacją HD i realizmu. Współczesny świat pełen jest konfliktów, a internet i pozostałe media dają nam na nie spojrzenie ze wszystkich stron. Dokładnie tego samego chciałem w mojej grze – aby pokazała wojnę oczyma wszystkich jej uczestników." Prawda jest bowiem taka, że każda historia kończy się dobrze i źle – w zależności od strony, po której się opowiemy. Mizuguchi-san chciał, aby gracze poczuli tę zależność i dlatego w wojnie Ninety Nine Nights możecie wziąć udział jako każda ze stron. Ale, ale. „Kiedy przedstawiłem moją grę szerokiej publice i o wszystkim opowiedziałem, usłyszałem, że N3 jest tylko zwykłą grą akcji." – skarży się Mizuguchi – „Nie mam nic przeciwko promowaniu mojej gry jako slashera, ale chcę też, by odczytano z niej moje przesłanie. Niestety, wydawcy moich gier z reguły mają problem z rozumieniem moich wizji i dlatego pozwalam im promować tytuły tak, jak sobie tego życzą." Przykład? Kiedy mistrz zademonstrował wydawcy Lumines, padły następujące pytania: gra muzyczna? Puzzle? Muzyczne puzzle? I na nic jego tłumaczenia, że Lumines jest czymś innym, a rynek nie potrzebuje kolejnych puzzli, ani gry muzycznej. „Chyba miałem po prostu szczęście." – dodaje Mizuguchi. Na koniec, ciekawe spostrzeżenie. Tetsuya Mizuguchi uważa, że słaba sprzedaż gry oznacza, że tytuł pojawił się w złym dla niego czasie. „Wierzę, głęboko wierzę, że gra, która 10 lat temu nie wywołała poruszenia, dziś może zawojować świat. Wierzę też, że gry, które dziś przechodzą bez echa, za 30, czy 50 lat będą bardzo pożądane i naprawdę mocne."

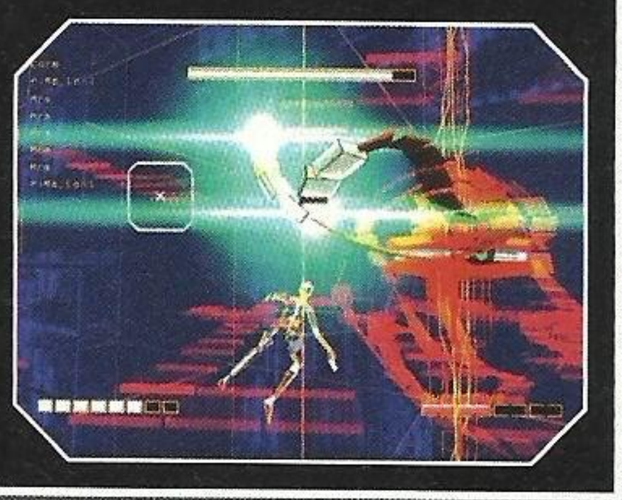
Pytacie o przyszłość? Mistrz widzi ją następująco. „Wpływ gier doprowadzi do tego, że ludzie podzielą rozrywkę na interaktywną i nieinteraktywną. Trzeba też liczyć się z tym, że jedni preferować będą interakcję, a inni bierność. Za 15 lat nadal będę pisał gry, choć wierzę, że dodatkowo zajmę się robieniem muzyki i teledysków."

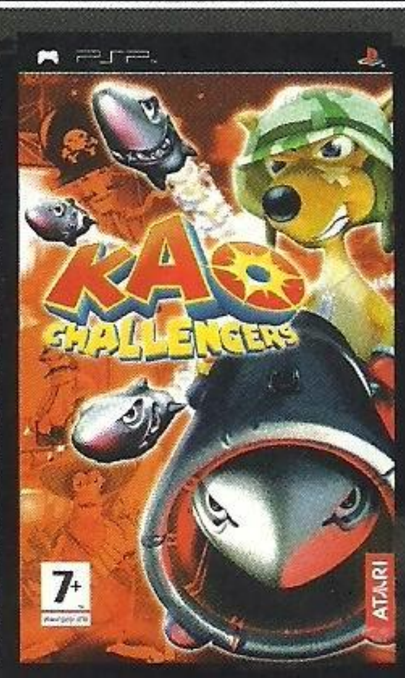
Podsumowując. Tetsuya Mizuguchi uważa, że myśląc o nowej grze musi myśleć przede wszystkim o swoich odbiorcach. „Podróżuję, rozmawiam z ludźmi, widzę upadające bariery pomiędzy PC, konsolami i komórkami. Moim marzeniem jest napisać grę, w którą grać będą wszyscy, niezależnie od platformy." ■■ **Matt**

Mizuguchi na temat REZ 2

„Aby zrobić bezpośredni sequel do REZa potrzebowałbym zgody Segi, bo to ich IP (Intelectual Property czyli własność intelektualna). A wiedzcie, że od dawna myślę nad sequelem. To nie musi być koniecznie REZ 2 – to może być zupełnie inna gra, podobna, ale o zmienionym tytule i wątku. Dużo łączy mnie z oryginalnym REZem, włożyłem w niego mnóstwo osobistych projektów, przemyśleń i emocji. I dlatego REZ nigdy nie będzie dla mnie tematem zamkniętym. Nowe konsole to nowe możliwości graficzne, nowe systemy dźwiękowe – jest masa fajnych pomysłów na sequel REZa, albo nowy tytuł na nim wzorowany. Zobaczymy."

Q Entertainment zaczynało w garażu. Teraz jest jednym z większych studiów developerskich smażących mnóstwo nowych projektów. To, czego Mizuguchi chce najbardziej, to mieć więcej czasu. Czasu, aby zrobić dla świata gier wszystko, o czym marzy. „Muszę działać tak szybko, jak tylko się da – mam mnóstwo pomysłów i niewiele czasu." – panikuje mistrz – „Nie chcę jednak spieszyć się za bardzo, aby w tym chaosie nie pogubić moich przemyśleń. Moim zwycięstwem jest fakt, że w całym tym szale zachowuję jeszcze zdrowy rozsądek."





CO SIĘ PLECIE W TRZECIM ŚWIECIE

O graniu na wygnaniu, czyli słów kilka o produkcji odpadów, ich utylizacji i grzebaniu w kieszeniach mieszkańców krajów skazanych na zagładę

Załóżmy że „świat gier" to gigantyczna dżungla. Żyją w niej różne gatunki gier oraz ich producentów i wydawców, każdy z nich ma właściwe sobie cechy, które pomagają mu w walce o przetrwanie. Niezbędne w tym celu jest dotarcie do potencjalnego gracza. Ten zaś w większości przypadków żywi się tym, co mu pod nos podsuną – cieszy się tym, co ma. Z czasem jednak pragnie coraz więcej. Tak więc, niektórzy odbiorcy wytworów rynku elektronicznej rozrywki nużą się „odgrzewanymi kotletami" i wyruszają polować na innowacyjne pomysły. Nie można jednak zapomnieć o tym, że gdzieś na uboczu znajdują się miliardy ludzi, którzy jeszcze nie zatopili swoich zębów w ciele gier. Ci ludzie potrzebują żywności. Pojawia się zatem coraz większe pole do popisu dla tych, którzy przygotowują nowe przysmaki, zwiększa się zapotrzebowanie na mistrzów kuchni, osoby, co to z kilku składników stworzą arcydzieło, twórców pochodzących z trzeciego, a być może nawet jeszcze bardziej odległego nam świata.

„PROSTOTA JEST SZCZYTEM WYRAFINOWANIA"

Cofnijmy się o parę lat... Najlepiej sprzedającą się serią gier video wszechczasów jest Mario. Banalna koncepcja platformówki 2D stworzonej przez Shigeru Miyamoto do dziś świeci triumfy, o czym najlepiej świadczy fakt, iż sprzedano ponad 250 milionów egzemplarzy różnych tytułów związanych z wąsatym hydraulikiem. Równie inspirujących prostych tworów w latach 80. ubiegłego stulecia powstały tysiące, jeśli nawet nie miliony. Dziś, wraz z rozwojem sieci i gier na telefony komórkowe, jesteśmy świadkami podobnego zalewu pozycji „łatwych, lekkich i przyjemnych", które stają się prawdziwą żyłą złota dla swoich wydawców. Po latach zachwytów nad możliwościami sprzętowymi coraz to nowszych platform do gier wróciliśmy do punktu wyjścia. „Doświadczymy zmiany otoczenia, jakiej nie wiedzieliśmy nigdy przedtem. Rynek platform następnej generacji będzie podzielony pomiędzy nisko- i wysokobudżetowe produkcje w zależności od potrzeb konsumentów. Nie będzie już jednej dominującej maszyny do gier. Konsole podzielą użytkowników rynku po równo." – tak powiedział przed rokiem Yoichi Wada, prezes Square Enix (m.in. Final Fantasy) i zarazem obecny przewodniczący japońskiego stowarzyszenia wydawców i producentów gier Computer Entertainment Supplier's Association. Dopiero niedawno bijąc się w piersi podobne opinie wyrazili przedstawiciele amerykańskich firm Midway i Electronic Arts. Sęk w tym, że zróżnicowanie odbiorców gier jest, i będzie, coraz większe. Ostatnie, niezwykle skrupulatne, badania Parks Associates głoszą, że najprawdziwsi hardcore'owi gracze to tylko około 10 procent ogółu. W odrębnym badaniu, przeprowadzonych przez NPD Group, stwierdzono (przy nieco innych założeniach), że takich fanatycznych graczy jest jeszcze mniej, bo zaledwie 3 procent. Tylko przy tym pierwszym wyniku jest to nawet czterokrotnie mniej osób niż zakładano do tej pory. Gracz nowej generacji to n00b, mięczak, żółtodziób, osoba która o elektronicznej rozrywce, nie ma, nie musi i prawdopodobnie nie chce mieć żadnego pojęcia. Władze Nintendo, które niedawno zostało określone w kilku raportach jako „czarny koń" za sprawą konsoli Wii, wielokrotnie zapewniały nas, że ich celem jest poszerzenie rynku: „To wyzwanie, jak próba sprzedania kosmetyków dla mężczyzn." – ogłosił niedawno Satoru Iwata. Nie ważne gdzie i kim jesteś – zarazisz się za sprawą epidemii schorowanych, pokaleczonych, wykastrowanych gier. Wizja zagłady po opóźnieniu premiery PlayStation 3 w Europie, Australazji (czyli w Australii, Nowej Zelandii, Nowej Gwinei oraz na wysepkach obok Indonezji), Rosji, Afryce i krajach Bliskiego Wschodu z listopada 2006 na marzec 2007 okazała się bliższa urzeczywistnienia niż ktokolwiek mógłby się spodziewać. Microsoft tymczasem zamierza do końca 2006 roku dostarczyć Xboxa 360 do Europy Środkowo-Wschodniej, Afryki, Chile, Brazylii oraz Indii, regionów uprzednio pominiętych. Wreszcie – ani gigant z Redmond, ani japońskie Sony nie mogą się poszczycić przeogromną biblioteką iście prostackich tytułów na miarę dzieł ojców Mariana oraz tych, którzy ich wciąż, mniej lub bardziej świadomie naśladują.

W GRZE „ZAJĄC POSTRACH LASU" WCIELAMY SIĘ NAPALONEGO FUTRZAKA, KTÓRY W POSZUKIWANIU MIŁOŚCI NIE PRZEPUŚCI ŻADNEMU NAPOTKANEMU ZWIERZAKOWI; GILU WYMIATACZ OPOWIADA O ZWYKŁYM MIESZKAŃCU JEDNEGO Z POLSKICH BOKOWISK, KTÓRY SPRZĄTA CHODNIKI, A PO GODZINACH TEŻ CHULIGANÓW I BANDYTÓW

JAK GRZYBY PO DESZCZU

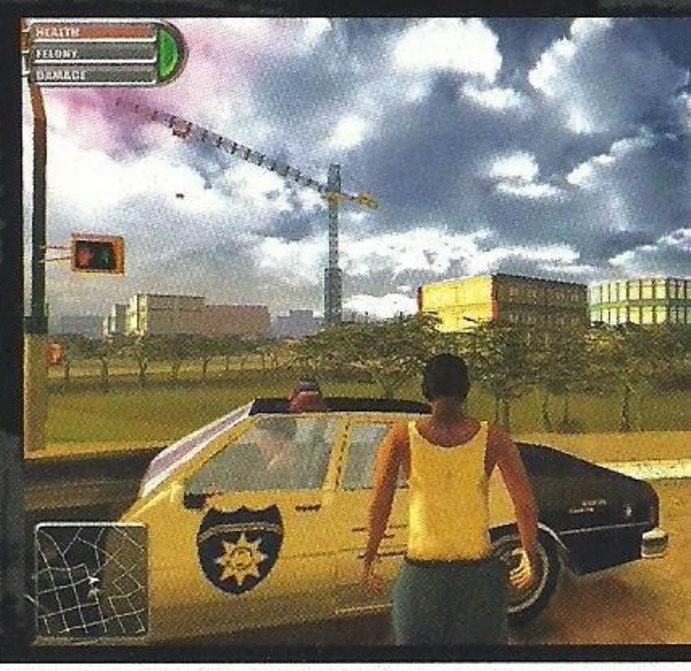
W przypadku gier „trzeci świat" nie do końca przekłada się na to, co przed laty określono nim ze względu na uwarunkowania polityczne, czy też gospodarcze. Tu bowiem jest to rzeczywistość w której prym wiodą deweloperzy, o których nigdy nie słyszeliście, pochodzący z regionów świata, które nie są wymieniane wśród trzech centrów elektronicznej rozrywki. Istnieją bowiem miejsca znajdujące się poza Ameryką Północną (a w zasadzie to traktowanymi łącznie Stanami Zjednoczonymi i Kanadą), Japonią i Wielką Brytanią (silnie powiązaną z twórcami francuskimi, niemieckimi, z krajów Beneluksu, Skandynawii, Włoch, Portugalii i Hiszpanii), gdzie są tworzone gry dość niszowe, gry w których łatwo się pogubić, gry skażone. Ziemię zamieszkuje blisko 6,4 miliarda ludzi (z czego 60,6% Azję, 13,8% Afrykę, 11,4% Europę, 8,6% Amerykę Łacińską, 5,1% Amerykę Północną oraz 0,5% Oceanię), przy czym do 2050 roku liczba ta wzrośnie do 8,9 miliarda osób (i mieszkańców tego pierwszego regionu będzie już 70%). Na naszej planecie istnieją 193 państwa, z czego ponad 130 zaliczano niegdyś do „trzeciego świata". Takie są brutalne i pogmatwane realia egzotycznych, niejednokrotnie biednych państw „rozwijających się", których PKB na mieszkańca jest jakimś promilem tego, co „generuje" przeciętny Smith (tak, chodzi o tego złego gościa z Matrixa), realia krajów stanowiących „znakomitą glebę" do powstawania nowych, nieprzeciętnie pomysłowych tytułów.

GILU WYMIATACZ ŚMIECI

Wyruszamy z Polski, kraju gdzie blisko 12 procent ludzi żyje na granicy ubóstwa. Średnie zarobki w sektorze przedsiębiorstw wynosiły tu miesięcznie, według ubiegłorocznych danych Głównego Urzędu Statystycznego, około 2 648 zł. Tegoroczny sierpniowy raport Ministerstwa Finansów jest bardziej pesymistyczny, bo zakłada iż do kieszeni statystycznego Kowalskiego wpada średnio 1 425 zł, a po obcięciu świadczeń dla emerytów i rencistów wychodzi już tylko około 850 zł, co automatycznie nie daje zbyt wielkiego pola do popisu rodzimym wydawcom i producentom gier. Mimo porażki Tannhauser Gate z The Roots na Xboxa mamy przykłady sukcesów People Can Fly (Painkiller dla Xbox) oraz Tate Interactive (Kangurek KAO na DC, GBA, GCN, PS2, Xbox i PSP). Obecnie poza PCF oficjalnie tylko dwóch polskich developerów ryzykuje tworzenie gier na konsole. Są to: Reality Pump (Two Worlds na Xbox 360) oraz The Farm 51 (NecroVision na Xbox 360). Jeśli zaś chodzi o twórców gier na telefony komórkowe, możemy się poszczycić rosnącą ilością firm, które radzą sobie całkiem dobrze bez większego rozgłosu. Są to m.in. zespoły Gameleons, Breakpoint, FreeMind, NitroooSoft, Destan Entertainment, Vivid Design, Infinite Dreams, Frontline Studios, Tequila Mobile, one2tribe i Element Studio. Prym szaleństwa wiodą tu pozycje od dwóch pierwszych grup kochających komórczaki np. w grze Zając Postrach Lasu wcielamy się napalonego futrzaka, który w poszukiwaniu miłości nie przepuści żadnemu napotkanemu zwierzakowi; Gilu Wymiatacz opowiada o zwykłym mieszkańcu jednego z polskich bokowisk, który sprząta chodniki, a po godzinach też chuliganów i bandytów, Rikki The Dwarf traktuje o karzełku, który chwycił za największy młot jaki miał na farmie i rzucił się by ratować kozę, wreszcie mamy Lot da Vinci gdzie Leonardo skacze nie jak nasz Adam lecz niczym Ikar, wykorzystując prymitywne skrzydła, stara się uchronić przed runięciem do wody.

ATOMOWA ZGROZA

Sytuacja w naszym kraju jest zaiste komfortowa. Nie inaczej jest na Ukrainie gdzie przemysł gier kwitnie – spośród 10 developerów aż 9 pochodzi z Kijowa. Do tego irlandzkie Frogwares oraz francuskie Monte Cristo utworzyły tam własne oddziały. Tamtejsi projektanci mają na koncie kilka dużych hitów na PC, jak: Boiling Point: Road To Hell, Codename: Outbreak i Cossacks. Przy czym studio GSC Game World dla THQ tworzy od kilku lat jedną z najbardziej zaawansowanych technologicznie gier FPS – S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl. Większość z ukraińskich pozycji jawnie nawiązuje do słowiańsko-radziecko-atomowych klimatów. Platformy niezwiązane z PC cieszą się tam jednak znikomym zainteresowaniem. Jedynie Boolat wydał Slam'em all!, koszmarny pseudo shooterek na cegły. W Rosji, najbardziej rozległym kraju świata, gry tworzy ponad 30 producentów – wystarczy wymienić takie gry na PC: IL-2 Sturmovik, Perimeter,



Blitzkrieg, Etherlords oraz Heroes of Might & Magic V. Ich produkcje nierzadko wspominają o zwycięstwie w II Wojnie Światowej oraz wykorzystują pomysły z lokalnej fantastyki naukowej. Od nurtu odbiega kilka grup: Gaijin (developer gier na Power TV, czyli popularne na zachodzie zestawy do telewizji kablowej), New Edge (m.in. stworzyli na komórki grę reklamująca Axe, gdzie mamy 3 postacie koleżków wabiących kobiety swoimi wypocinami), tamtejszy oddział Superscape (mobilne edycje: Elder Scrolls IV: Oblivion, Jaws, Street Hoops i innych) oraz Exclusive Games (team pracujący nad niskobudżetowymi grami aż we Władywostoku, tuż przy Chinach, Korei Południowej i Japonii). Na Białorusi również coś się już tworzy. Bez komitetu powitalnego Łukaszenki otwierają się drzwi Reaxion, jednej z dwóch tamtejszych firm tworzących gry, ale jedynej, która nie koncentruje się na PC. Grupa ta stworzyła m.in. dwie interesujące gry sportowe: Pro Curling (tak, wreszcie pozycja traktująca o tym jakże popularnym i frapującym sporcie!) oraz The Longest Yard (brutalny więzienny football amerykański w oparciu o filmową licencję Paramount Pictures).

ŚMIETNIKOWY HUMOR

Nie co dzień wspominamy też o developerach gier z takich europejskich krajów, jak: Węgry, Słowacja, Czechy, Słowenia, Rumunia, Bułgaria, czy Chorwacja. Jeśli potraktować te kraje łącznie, to otrzymamy prężnie rozwijające się zagłębie liczące blisko 40 developerów, którzy tworzą coraz więcej gier. Choć i tu dominuje PC, to powoli pojawiają się także tytuły na konsole, także nowej generacji. Wśród najbardziej znanych twórców i ich produkcji można wymienić: Digital Reality (Haegemonia), Haemimont Games (Tzar), Black Sea Studios (Knights of Honor), Mayhem Studios (Neverend), Stormregion (Codename: Panzers i S.W.I.N.E.), Zen Studios (Flipper Critters na DS), Cauldron (Conan na PS2, GCN, Xbox), Illusion Softworks (sześć edycji Hidden & Dangerous, jedna na DC), Bohemia Interactive Studio (Operation Flashpoint także na Xbox), ALTAR (wznowiona seria UFO), Croteam (Serious Sam również na PS2, Xbox, GCN, GBA) oraz Cocoasoft (kilkadziesiąt gier na komórki, w tym Thorgal). Ponadto w Bukareszcie swój oddział utworzył Ubisoft oraz komórkowy gigant Jamdat. Niemniej – dominuje tu parodia i wojna, bez względu na czas i miejsce w którym się toczy. Najciekawszym zespołem jest tu jednak AMC Studios, firma która nie tworzy gier, lecz ich części: misje, pojazdy, postacie, bronie itd. Z jej usług outsourcingu korzystały m.in. amerykańskie Atari i Pandemic. Warto wspomnieć o Grecji gdzie produkcja gier praktycznie ogranicza się do grupy Track 7 zajmującej się obecnie Theseis na Xbox 360 i PC (wersję dla PS3 niedawno anulowali), która ma w interesujący sposób nawiązywać do mitologii. Nietrudno się temu dziwić, jeśli wziąć pod uwagę, że kilka lat temu przez ponad rok korzystanie z gier video było tam całkowicie zabronione. Kontrowersyjna ustawa 3037 została uznana później za niezgodną z konstytucją, ale mimo wszystko do dziś w kraju tym zabronione są rozgrywki w kawiarenkach internetowych i innych miejscach publicznych.

WYSYPISKA ZA HORYZONTEM

Co więcej – gdzieś na „krańcach" świata zachodniego leżą takie wysepki, na których tworzone są gry, jak: Islandia, Wyspa Man oraz Hawaje. O ile dwie pierwsze są dość ściśle związane z Europą, trzecia stanowi ostatni, pięćdziesiąty stan USA. W Islandii powstała kosmiczna gra sieciowa EVE Online, która cieszy się najważniejszymi prestiżowymi nagrodami ubiegłego roku. Z wyspy Man na cały świat nadaje IncaGold, producent pudełkowych (dosłownie) klonów znanych gier – np. GTA stało się uderzającą (po oczach, nie po kieszeni) inspiracją dla gry CarJacker. Ponadto rząd Wyspy Man przed rokiem zapowiedział wsparcie dla developerów, którzy utworzą tam swoje oddziały. Śmiałkowie dostaną dostęp do wysokoprzepustowych sieci, zwrot 40 procent kosztów budowy siedziby i jej wyposażenia oraz 50. procentowy zwrot kosztów szkolenia pracowników. Niemniej i tak największą frajdę podczas pracy mają jednak panowie z Maui Games. Developerzy z hawajskiego skrawku lądu promują wysepkę, którą mają w swojej nazwie np. poprzez Maui Mountain Biking, rajdy rowerowe dla komórek, które są „tak realistyczne, iż matka każe Ci nałożyć kask!" Ostatnio zaś zatrudnili Kalani Streicher, weterana z LucasArts, który maczał palce w ponad 20 znanych grach różnego typu. Ich największym przebojem jest jednak wygaszacz do komórek, który za 2 dolary zamienia wyświetlacz telefonu w świeczkę do trzymania podczas koncertów.

WALNIĘTY, JAK KAMIEŃ

Bliski Wschód jest daleki dla świata gier. Kraje arabskie postrzegają gry jako formę propagowania kultury zachodniej, wobec czego chronią się przed jej zalewem. Przykładowo w Arabii Saudyjskiej zabroniono jakichkolwiek form sprzedaży wszystkiego, co związane z Pokemonami. Przyczyna: zawierają liczne symbole religijne, od krzyży, gwiazdy Dawida po imponderabilia związane z szintoizmem oraz traktują o hazardzie. Niemniej w krajach muzułmańskich gry powstają i mają specyficzne przesłanie. Syria stała się stolicą dla tamtejszych developerów za sprawą firmy Afkar Media, jedynego komercyjnego producenta i wydawcy w regionie, który zakłada, że tworzy gry, aby usunąć negatywny stereotyp Arabów jako złych ludzi. I tak oto w ich strzelance FPS UnderAsh Palestyńczyk chce pomścić rodzinę i zaczyna walkę od rzucania w oponentów kamieniami, przy czym poziom trudności został wywindowany do maksimum. Podobny cel, w mniej lub bardziej przemyślany sposób, przyświeca innym arabskim twórcom – zwłaszcza, jeśli są sponsorowani przez organizacje terrorystyczne i religijne, jak to miało miejsce w przypadku gry Special Force oraz hitu września o niejednoznacznej nazwie Night of Bush Capturing. Tuż obok dla kontrastu leży malutki Izrael gdzie developerów jest przynajmniej kilku. Na PC tworzy Majorem (autorzy Ballerium, jednego z nielicznych MMORTSów), na różne maszyny oddział Atari, a na komórki studia CMate, Eurofun i Evious. Do tego mieści się tam grupa Jungle Sound zajmująca się tworzeniem wyłącznie dźwięków i muzyki do gier. Wreszcie są też placówki amerykańskich zespołów Double Fusion i Exent Technologies, które zajmują się tworzeniem systemów do wyświetlania reklam w grach.

NIEZDROWA UTYLIZACJA

Wędrując dalej na wschód trafiamy do Pakistanu. Obecnie istnieje tam tylko jeden zespół developerski zwany GameKnock, jego przedstawiciele żyją w „krainie o naturalnym talencie do tworzenia oprogramowania". Firma wyróżnia się całkowicie szaloną technologią przerabiania gier na telefony komórkowe. Ze strzelanki lotniczej potrafi stworzyć w szybkim tempie kosmicznego shootera, efekt jest miażdżący – tylko ślepiec (bez urazy), by nie zauważył. Co więcej, odzyskując resztki potrafi je skonwertować na inne nawet już „nieminiaturowe" platformy. Zespół jednakże słusznie dodaję, iż „rozwój branży gier (w ich kraju) zawsze był wolniejszy niż w Indiach", które wyrastają na swoistą potęgę gospodarczą. Koszty produkcji gier są tam ponoć najniższe na świecie. Najstarszym tamtejszym developerem jest Dhruva Interactive, firma która pracowała nad elementami m.in. do gier TOCA Pro Race Driver oraz Forza Motorsport. Do tego dochodzą twórcy pozycji na komórki: Paradox Studios (kilkadziesiąt gier, w tym Van Dammage, ostatni przebój ze znanym niegdyś aktorem, który wciąż tu i ówdzie robi furorę) oraz Indiagames (pracowali dla EA; w dorobku mają głównie produkcje oparte na licencjach filmów zarówno z Hollywood, jak i Bollywood). Swoje oddziały gier utworzyli tam również Microsoft, komórkowi giganci Gameloft i Jamdat, a nawet RedOctane, developer szalonego Guitar Hero. No i są jeszcze chłopaki z Mindfire Game Studios, którzy zawodowo testują gry i tworzą ich konwersje.

KUCHNIA ORIENTALNA

Przewiduje się, że w 2010 roku wartość rynku gier sieciowych w Indiach przekroczy 200 milionów dolarów. W ubiegłym roku serfowało tam 39 milionów osób, do 2007 roku ich liczba ma wzrosnąć nawet do około 100 milionów osób, co uczyni Indie drugim po Chinach krajem pod względem ilości użytkowników sieci w Azji. Chiny jednak nie będą stały w miejscu – obecnie jest tam około 110 milionów użytkowników sieci, a w 2010 ich liczba powinna przekroczyć już około 184 miliony osób. Przyjrzyjmy się, więc dokładniej Krajowi Środka podając jeszcze jedno porównanie. China Mobile, największy operator telefonów komórkowych na świecie, do końca bieżącego roku będzie miał już 300 milionów użytkowników. Obecnie w USA abonentów mobilnych aparatów jest około 217 milionów, a w Indiach około 111 milionów (i jest to prawie dwukrotnie więcej niż przed rokiem!).

MARKETPLACE

CO NOWEGO NA BAZARZE MICROSOFTU?

Trzy nowe gry dla Live! Arcade przez miesiąc to trochę za mało. Do dzieła, Microsoft. // Blizzard Beast

Texas Hold'em Poker

■ Ocena: 7/10 ■ Producent: TikGames ■ Gatunek: Karciana ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 23.08.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer

Tym razem mamy do czynienia, jak sama nazwa wskazuje, z pokerem. Gra wykonana jest w miarę estetycznie, choć oszczędnie. Niezbyt wyraźne czcionki (prawdziwa plaga ostatnimi czasy) trochę psują wrażenia z rozgrywki, ale sam wygląd kart i stołu nie budzi zastrzeżeń, podobnie jak porządna oprawa dźwiękowa. Tryb dla samotników oferuje szybką grę, turnieje rozgrywane ze sterowanymi przez konsolę graczami oraz specjalne scenariusze do rozegrania. Jest multiplayer, który umożliwi miłośnikom pokera sprawdzenie swoich sił w pojedynkach z graczami z całego świata. Gra przez pierwsze dwie doby była dostępna za darmo – mamy nadzieję, że Microsoft będzie częściej robił takie akcje.

Time Pilot

■ Ocena: 5/10 ■ Producent: Konami ■ Gatunek: Strzelanka ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 30.08.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer

Twórcą gry był sam Yoshiki Okamoto, który wsławił się pracami nad Street Fighterem i Resident Evil. Time Pilot to kolejna prostacka strzelanka. Wcielamy się w niej w pilota, który musi uratować świat (zieeeew), w tym celu przenosząc się w czasie i niszcząc napotkanych wrogów oraz bossów. Nasz samolot znajduje się zawsze w centrum ekranu, możemy dowolnie wybierać kierunek, w którym się poruszamy i strzelamy (siejemy ogniem zawsze w kierunku lotu). Przeciwnikami będą rozmaite maszyny latające, jak sterowce, samoloty czy UFO, których asortyment zmieniać się będzie w zależności od epoki, w której toczymy nasze boje. Jeżeli na Twoim dysku znajdują się już wszystkie wyżej ocenione przez nas shooterki, to możesz spróbować, zwłaszcza, jeśli zależy Ci na łatwych w wyłapaniu Achievementach.

Scramble

■ Ocena: 3/10 ■ Producent: Konami ■ Gatunek: Strzelanka ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 13.09.2006 ■ Oferuje: Leaderboards

Dla tych z Was, którzy nie zetknęli się nigdy ze Scramble, nastała dogodna okazja do nadrobienia zaległości. Możecie na własnej skórze przekonać się, czy faktycznie prehistoryczne gry były lepsze. W Scramble lecimy stateczkiem w prawo i niszczymy, co się da. Mamy do dyspozycji laser strzelający do przodu oraz bomby, które lecą po łuku w dół. Naszymi przeciwnikami będą, a jakże, kilkupikselowi przeciwnicy, za eliminację których dostaniemy co nieco punktów. Będziemy także niszczyli zbiorniki z paliwem znajdujące się na powierzchni planety, a zniszczenie których odnowi nasz zapas paliwa – jego brak zaowocuje napisem Game Over. Oprócz trybu dla jednego gracza, na który składa się sześć krótkich poziomów, ta fascynująca gra oferuje również ciekawy tryb cooperative, który jest dostępny tylko przez Xbox Live. Co-op polega na tym, że my gramy sobie, kolega sobie, a nasze wyniki się sumują. Rewelacja, prawda? Zwłaszcza, kiedy okaże się, że zginęliście i musicie siedzieć i czekać na kolegę, który jeszcze gra. Gra oferuje naturalnie dwie wersje graficzne – bardzo brzydki oryginał i brzydki remake. Kupowanie Scramble jest bez sensu – jest paskudnie, nudno, nieciekawie. Jest masa lepszych gier.

O tym, jaki może być cel chińskich twórców gier, może świadczyć produkcja o druzgoczącej nazwie Anti-Japan War Online. Podobnych jawnie propagandowych tworów jest tam przynajmniej kilka. Jeśli jednak wziąć pod uwagę niezmiernie popularne zamieszczanie postaci legendarnych i historycznych bohaterów, ilość takich pozycji gwałtownie wzrośnie. W lipcu chiński rząd powołał do życia Uniwersytet w Pekinie, instytucję oficjalnie określoną jako „baza treningowa" dla developerów, która ma fachowo i w patriotycznym duchu szkolić nowych producentów gier. Same grupy developerskie powinniśmy „przemilczeć", bo tu „nie ma, o czym mówić" – spośród blisko 50 firm w branży około 40 upadło za sprawą rosnącej dominacji takich operatorów, jak: Shanda (The Legend of Mir), Netease (Westward Journey) i wreszcie The9 (World of Warcraft). „Przemilczeć" też, bo cisza to najważniejszy element działalności Gamestar tworzącego konwersje gier na konsole przenośne i Tose, który opracował samodzielnie ponad 1100 pozycji na wszelkie platformy w ciągu 26 lat i jest jednym z największych niezależnych producentów gier na świecie – nie słyszeliśmy o nim, bo jak twierdzą – wydawcy korzystający z ich usług wstydzą się procederu produkcji niższym kosztem. Co więcej – około pół miliona Chińczyków zarabia sprzedając znalezione w grach sieciowych artefakty entuzjastom z bogatszych krajów. Dochody z gier online w Chinach w przyszłym roku powinny wynosić około 970 milionów dolarów, a więc o około 28 procent więcej niż w bieżącym. Cieszy to pozbawionych granic wydawców, jak chociażby Ubisoft – koncern, który jako pierwszy zachodni wydawca otworzył tam swój odział. Do podobnej inwazji szykuje się EA, które w maju uruchomiło w Chinach otwarte testy beta FIFA Online, specjalnej edycji swojej licencjonowanej serii piłkarskiej. Dlaczego Amerykanie swój „pudełkowy" serial zamienili na grę sieciową? Przyczyna jest prosta: piractwo. Największy legalnie sprzedany w tradycyjnych sklepach hit ubiegłego roku w kraju liczącym ponad 1,3 miliarda ludzi rozszedł się w nakładzie zaledwie 50 tysięcy egzemplarzy. Trudne i niesprzyjające warunki sprawiają, że Microsoft, który obecnie opracowuje plany wejścia do Chin z konsolą Xbox 360, ma nie lada orzech do zgryzienia – jego platforma już tam jest, a jej zabezpieczenia zostały złamane. Pirackie wersje gier sprzedawanych w USA po 60 dolarów można tu kupić za około 3,5 dolara. Nic tylko pakować manatki.

WIELKIE „ROZDAWNICTWO"

Za miedzą leży Tajwan, „zbuntowana prowincja Chin", która jest domem dla firmy Gamania mającej swoje oddziały w prawie całej Azji. Zespół ten skupia się na obsłudze gier od kilkunastu innych producentów i wydawców, przy czym sam nie tworzy prawie nic. Spory dorobek posiada tamtejszy XPEC, developer komórkowych dziwolągów głównie w stylu RPG, również zorientowany na azjatycki rynek. Poza tym na wyspie swoje bazy wypadowe utworzyły koreańskie giganty rynku online: Webzen (twórca MU Online, obecnie pracuje nad dwoma grami online na Xboxa 360 – Huxley i APB od autora serii GTA; sieciowe Endless Saga na PS3 niedawno anulowali) oraz NCSoft (Lineage i Guild Wars). Samą Koreę Południową pominiemy z prostego powodu – to zupełnie „szalony kraj". Na 48 milionów jego mieszkańców około 35 procent przyznaje się do „zażywania" gier w dużych ilościach, zaś prawie połowa dzieci w wieku od 3 do 5 lat uczy się jak korzystać z internetu. Podobnie jak w Chinach, wprowadzono tu już pierwsze ograniczenia. O ile w Kraju Środka nieletni od marca nie mają wstępu do kawiarenek internetowych, tu mogą się bawić, ale tylko do godziny 22. Takie lokale mają czym kusić, gdyż w samym Seulu, poza dwójką wspomnianych najbardziej znanych firm, w najlepsze działa ponad 40 grup developerskich skupionych na grach dla telefonów komórkowych i PC, które w odróżnieniu od propozycji zachodnich, coraz częściej są „bezpłatne" – konkurencja jest, bowiem tak duża, że producenci na masową skalę zaczęli sięgać po wyświetlanie reklam w grach i systemy mikropłatności za ulepszanie naszych wirtualnych bohaterów.

DLA KAŻDEGO COŚ MIŁEGO

Przenosimy się do niemniej uroczego Singapuru, z którego pochodzi firma dystrybucyjna New Era. Funkcjonująca od 1994 roku spółka sprzedaje gry na wszelkie platformy zarówno na rodzimym rynku, jak też w Malezji, Filipinach i Tajlandii reprezentując tam interesy m.in. Ubisoft, Activision, THQ i Take 2, co sprawiło, że ma w tym regionie 70 procent udziałów. Swoje własne, samodzielne przyczółki mają tu 10Tacle i Eidos. We wszystkich czterech wspomnianych krajach dominuje produkcja gier na telefony komórkowe i inne mobilne maszynki np. Glu Asia (m.in. Sonic The Hedgehog, Deer Hunter, Marc Ecko's Getting Up), Ozura (Monkey King, czyli RPG wzorowany na cyklu Zelda; poza tym nazwy mówią same za siebie: Kung-Fu Fighters, World Soccer 2006, 1943 Skywar), Mikoishi (miniaturowe Star Wars Battlefront, shooter Bang! Bang!, RTS Metal Unit), SL Interactive (Yours Always – jako sprzedawca w kwiaciarni musisz sprostać wymaganiom swojej klienteli odpowiednio łącząc poszczególne „komponenty" poprzez naciskanie wskazanych przycisków na klawiaturze; Amazing Mice – przeprowadź myszy przez naszpikowane pułapkami labirynty), Sanuk Software (w tej chwili pracują nad Flying Toaster i Leisure Suit Larry dla Vivendi Games oraz Catz i Dogz na GBA dla Ubisoft), Braingames (m.in. The Mummy Returns i Buffy: The Vamire Slayer na GameBoya Color oraz Backyard Baseball na GBA) oraz Sherman3D (Mini Poccha, czyli pokemonopodobne kreaturki zmiksowane ze Street Fighter Puzzle; licencjonowane Full Spectrum Warrior i Lemony Snicket's Series of Unfortunate Events). Z mobilnego nurtu wyłamuje się tylko kilka firm: ViquaSoft (finaliści Independent Game Festival 2006 tworzący proste gry na PC), Anino Games (zręcznościowy RPG Anito na PC i komórki) oraz Level Up (ich główne towary eksportowe to sieciowe gry Ragnarok Online i GunZ The Duel).

FROGGER TEŻ BYĆ CZŁOWIEK

Przepłyńmy Atlantyk w kierunku Brazylii i Argentyny, gdzie po latach restrykcji lawinowo wyłaniają się kolejne grupy developerskie. W 1999 roku Mateus da Costa Meira, podobno zapalony gracz, wtargnął na seans filmowy do kina w Sao Paulo i zastrzelił trzy osoby oraz ranił kolejnych osiem. Według policji inspiracją do tego czynu była uprzednia zabawa w Duke Nurem 3D. Po tym incydencie zakazano sprzedaży nie tylko wytworu 3DRealms, ale również wszystkich gier z serii Doom, Mortal Kombat, Blood, Postal, a później w ślad za nimi Carmageddon i Grand Theft Auto. To jednak nie zniechęciło lokalnych twórców. I tak np. lubujące się w komórkach Lumen Technology stworzyło Transit, mobilną grę wyglądającą zupełnie, jak pierwsze dwie części GTA, celem jest rozwożenie ludzi i przesyłek na czas. Ten też deweloper sięgnął po lokalną tematykę w Tupa The Little Indian gdzie mały Indianin zamieszkujący brazylijskie lasy równikowe musi zebrać części do zbudowania swojej chaty skacząc niczym Frogger po kłodach unoszących się na wodzie. Pierwszy wspomniany tytuł tak się spodobał konkurencyjnemu teamowi Tilt Mobile, iż opracowali Ambulance: Race for life, bardzo podobną zabawę, w której musimy dojechać do ofiary wypadku zanim będzie za późno. Inne studio, zwane Delirius, w swoim dorobku ma niemniej zdumiewający tytuł, bijatykę Animal Rage, gdzie sterujemy zwierzętami obrzucającymi się swoimi „wytworami" np. rekin rzuca zębami, kura jajami, żaba pluje, a krowa miota „mleczne koktajle Mołotowa". Tego, że komórki popłacają, dowodzi Sabarasa – zespół, który dwa lata temu opracował Penaltis, zabawę w wykonywanie rzutów karnych, a następnie przeszedł do gier na PC i GBA (ostatnio: Mazes of Fate). Przechodząc zatem do twórców gier na większe platformy, mamy wśród nich EX Games – studio, które w dorobku ma paskudnie wykonaną „uzależniającą grę edukacyjną" Gincana CEU oprowadzającą nas po jednej z tamtejszych uczelni. Wyróżniają się też zespoły Preloud, Dynamic Games Entertainment oraz Southlogic. Pierwszy tworzy gry familijne dla niemieckich wydawców (np. Ponyrancher, Animal Hospital), drugi zaś zajmuje się tematyką regionalną (podboje kolonialne: Os Conquistadores; dostarczanie towarów na gigantycznym terytorium: Transportando o Brasil), trzeci wreszcie składa elementy do gier dla zachodnich wydawców (m.in. konsolowe: Hummer Badlands, Curious George, Dora the Explorer). W przypadku gier sieciowych w Ameryce Południowej królują produkcje z innych regionów – zwłaszcza od wspomnianego już Level Up z Filipin. Do tego dochodzi pierwsza rosyjska gra MMORPG Sphere od 1C i lokalny, argentyński MMORPG Regnum od NGD Studios, który ma wprawdzie niewiele, bo 18 tysięcy wiernych użytkowników, ale i tak jest jednym z największych przebojów w regionie.

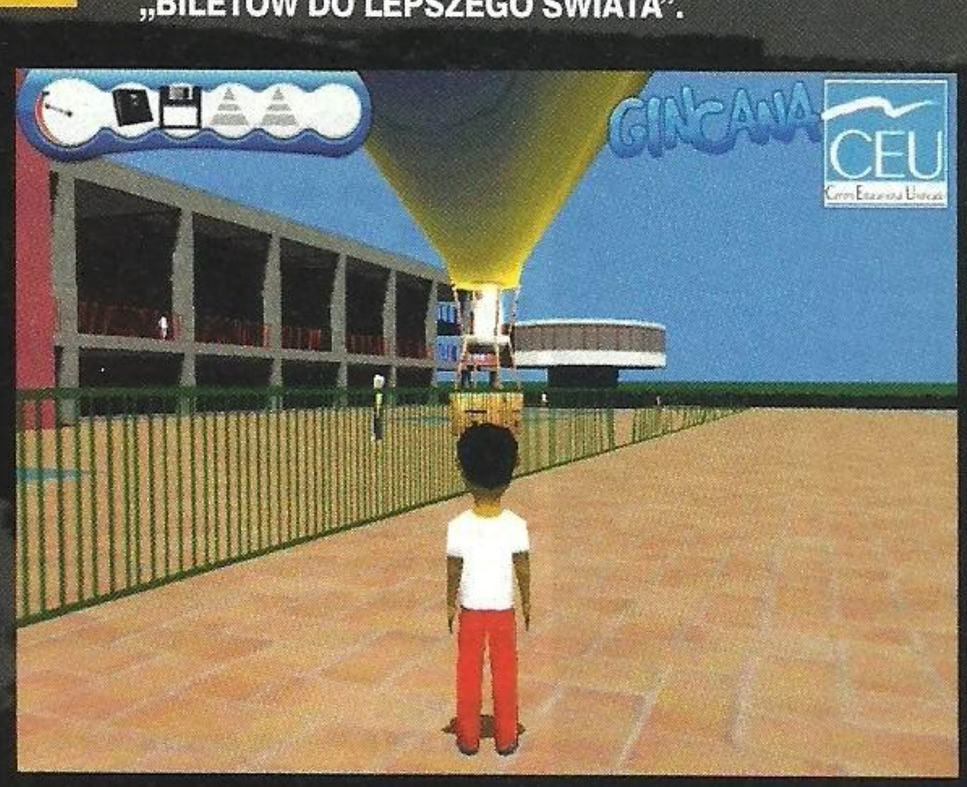
„KONIEC ŻARTÓW, PANOWIE, ZACZYNAJĄ SIĘ SCHODY"

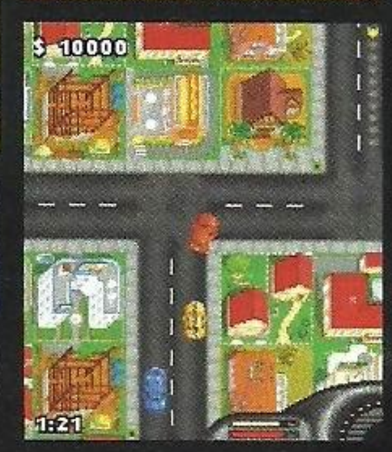
Odwracając nieco pewne niechlubne fakty historyczne trafiamy z Ameryki Łacińskiej prosto do Afryki, kontynentu nie dającej się oszacować rozpaczy, nędzy, chorób i ludobójstwa. Poza jej północnymi i południowymi regionami. trudno mówić tu o jakichkolwiek realnych szansach na rozwój rynku gier. Spośród 50 najsłabiej rozwiniętych państw świata 35 znajduje się właśnie na Czarnym Lądzie, są to już kraje „czwartego świata". Rynek gier przy pozytywnych założeniach jest jakieś siedem lat za nami – na lotnisku w Senegalu zamiast najnowszej edycji FIFA kupicie bowiem wydanie z 1999 roku. Do tego można nabyć FPSa Shadow Warrior i nieco odświeżoną edycję klasycznego Ponga. W 2003 roku w Afryce aresztowano pierwszego „pirata" gier, notabene „żeglarza" rosyjskiego pochodzenia, który sprzedawał oprogramowanie w ilościach przekraczających naszą wyobraźnię. Wpadł, bo zaczął reklamować w prasie sprzedaż „biletów do lepszego świata". Tak czy inaczej – w bogatszym RPA znajdziemy firmę Airgames, dystrybutora gier na komórki, który rozprowadza tam tytuły większości wymienionych uprzednio developerów, do tego zrzesza ich w swoim specjalnym systemie udostępniając technologie i narzędzia. Są też dwa zespoły developerskie: założony w 2000 roku I-imagine, który pracował nad grami dla GCN, PS2 i Xboxa (Chase) i GBA (D.A. Dork) oraz Smallfry Games, utworzona pięć lat później ekipa zorientowana na komórkowe granie (m.in. platformówka Demolish i shooter Abyss, gdzie „zasuwamy pod wodą w prawo i nawalamy do czego popadnie"). W północnej części kontynentu, a dokładniej w Casablance, swój oddział otworzył Ubisoft. Wreszcie amerykańska spółka Africast Global Media pracuje nad grą sieciową Africa, która ma promować Czarny Ląd poprzez ukazanie jego XIII-wiecznej rzeczywistości, pozbawionej jeszcze poważnych ingerencji europejskich kolonizatorów. Produkcja powinna zostać zakończona w okolicach nowego roku.

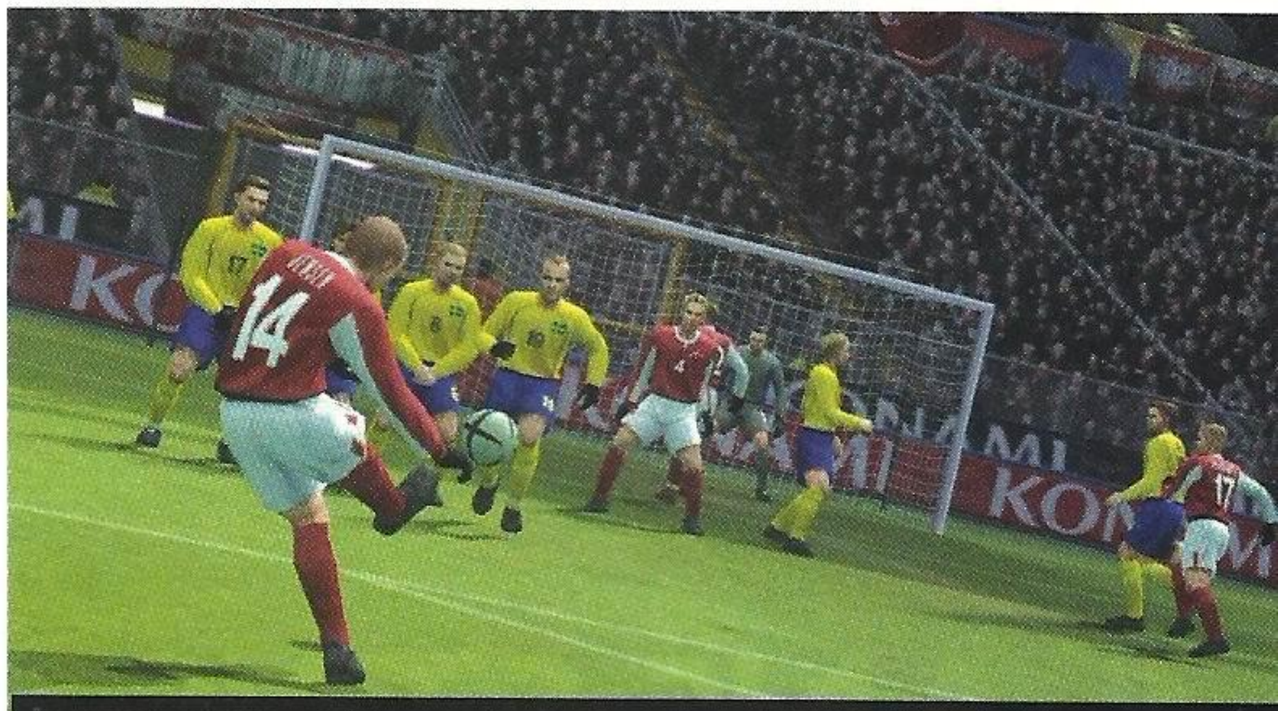
CZYM SIĘ STRUŁEŚ, TYM SIĘ LECZ

Zaczęliśmy od japońskiego akcentu i na nim zakończymy. Na wrześniowych targach Tokyo Game Show chyba najlepiej było widać zwiastun nadchodzącej epoki. „New Excitement. New Sensations. A New Generation" – brzmiało jej hasło sugerując pokazy gier na platformy następnej generacji. Jednakże to nie gry na PlayStation 3, Xboxa 360, czy Wii zdominowały ilościowo wystawę, lecz gry sieciowe na PC i najróżniejsze twory na telefony komórkowe – nic dziwnego, że stanowią one poważną inspirację dla dalszych planów gigantów. Najprawdopodobniej o tych dziełach jeszcze długo nie usłyszymy, być może nawet jeszcze dłużej nie będą traktowane przez wielu jako pełnoprawne gry. Powstają jednak i nie jest to dzieło przypadku. Prędzej czy później prawdopodobnie nas zaleją, bo przecież w zabieganym, zinformatyzowanym świecie grać będziemy musieli „Anywhere". Byle gdzie, byle jak, byle w sieci. ■■

W 2003 ROKU W AFRYCE ARESZTOWANO PIERWSZEGO „PIRATA" GIER, NOTABENE „ŻEGLARZA" ROSYJSKIEGO POCHODZENIA, KTÓRY SPRZEDAWAŁ OPROGRAMOWANIE W ILOŚCIACH PRZEKRACZAJĄCYCH NASZĄ WYOBRAŹNIĘ. WPADŁ, BO ZACZĄŁ REKLAMOWAĆ W PRASIE SPRZEDAŻ „BILETÓW DO LEPSZEGO ŚWIATA".







PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

W tym miesiącu ustąpiłem pola Brat'u, który przygotował dla Was raport z finału mistrzostw Polski w PES6 wraz z krótką charakterystyką czołowych graczy. Z kolei za miesiąc – relacja z mistrzostw Europy, do boju Polsko, chociaż na tej arenie! // marcellus@neo-plus.pl

9 września 2006, ten dzień przynajmniej dla jednego spośród ponad stu najlepszych w Polsce graczy miał okazać się wyjątkowy. O godzinie 10 w warszawskim centrum handlowym Blue City rozpoczęła się najważniejsza impreza roku dla sceny Pro Evolution Soccer – Finał Oficjalnych Mistrzostw Polski. Gra toczyła się o niebagatelną stawkę, zwycięzca turnieju był premiowany wyjazdem na Oficjalne Mistrzostwa Europy odbywające się w Irlandii. Zanim jednak przejdę do relacji chciałbym podzielić się z Wami pewną refleksją. Zupełnie nie rozumiem, dlaczego w tym roku Konami zmieniło zasady kwalifikacji uczestników do ME dla Polski. Rok temu mieliśmy dwóch reprezentantów, to po pierwsze, a po drugie – dotychczas Mistrz Europy miał zapewniony awans niejako z urzędu. Wspominam o tym, gdyż pewnie niewtajemniczeni nie wiedzą, że wciąż najlepszym graczem Europy w Pro Evo jest Grzegorz „Esiek" Kuźnik, który rok temu na Sardynii w brawurowym stylu wywalczył tytuł. W tym roku liczyliśmy na możliwość wyjazdu dwóch finalistów z Mistrzostw Polski i występ popularnego Esia. Niestety, stało się inaczej, Konami zadecydowało, że Polska będzie miała tylko jednego reprezentanta wyłonionego podczas finału. Skandal? Trochę tak, można spekulować tylko o powodach tej decyzji, na którą pewnie złożyło się:
- niezadowalająca sprzedaż PES5 w Polsce (piractwo...)
- brak oficjalnej ligi (liczę i jednocześnie wiem, że w tym roku jest szansa, żeby to się zmieniło)
- z PR'owskiego punktu widzenia Eś nie jest dobrym Mistrzem, pochodzi przecież z zaściankowej Polski, a nie potężnej Anglii czy Niemiec.

Cóż, jak napisałem wcześniej – to tylko spekulacje. Wróćmy jednak do samej imprezy. Finalistów biorących udział w imprezie wyłoniły eliminacje, które odbyły się w kilku miastach Polski: Warszawa, Poznań, Szczecin, Wrocław, Kraków, Katowice. Należy docenić starania firmy CD Projekt, dystrybutora serii PES w Polsce, która zainwestowała swój czas i pieniądze w organizację serii oficjalnych turniejów. Niestety nie wszyscy, zawodnicy stawili się do rozgrywek w Warszawie, mimo wcześniejszego potwierdzenia swojego przyjazdu. Jeśli to czytacie, moi drodzy dezerterzy, to i tak pewnie macie to w głębokim poważaniu, i pewnie w jeszcze głębszym poważaniu macie to, że zabraliście miejsce innym zawodnikom. Gratuluję mentalności.

Sama impreza była zorganizowana w głównym holu Blue City przy fontannie, z którą graniczyła rozstawiona scena, mająca być areną finałowego pojedynku. Do boju zagrzewała zawodników fajna muzyczka puszczana przez zawodowego DJ'a.

System rozgrywek był świetnie opracowany i sprzyjał wyeliminowaniu randomu. Gracze rozlosowani zostali do 4 osobowych grup, z których wychodziły dwie pierwsze osoby oraz kilka najlepszych trzecich miejsc. Mecze w grupach odbywały się po 10 minut, co uważam za wielki sukces imprezy. Wstępne rozgrywki przebiegły bardzo sprawnie i obyło się bez jakichkolwiek niespodzianek – nie odpadł nikt z faworytów imprezy.

W tym momencie na placu boju pozostało 64 najlepszych zawodników, którzy mieli się zmierzyć w fazie pucharowej. W tym miejscu chciałbym poczynić rzecz bez precedensu. Po raz pierwszy na łamach ogólnopolskiej prasy specjalnie dla Was opiszę (oczywiście moim subiektywnym okiem) faworytów imprezy, wraz z ich, krótką charakterystyką. Jedziemy:

- **Seba Fijałkowski** – Sebastian to zeszłoroczny Mistrz Polski. Gra Francją, jego główne atuty to silna obrona oraz oskrzydlające akcje wykańczane przez jego Boga PESa czyli Davida Trezeguet. Reprezentuje barwy Klanu Szostaka,
- **Szostak** – zawodnik grający Brazylią, który notuje stały i systematyczny wzrost formy, budowanej na mistrzowską imprezę. Bardzo dobra obrona, świetne przygotowanie mentalne oraz ciekawa formacja zespołu to jego główne atuty. Wiadomo jaki klan reprezentuje.
- **Esiek** – nasz wciąż królujący Mistrz Europy. Eś gra swoją ukochaną Anglią, której kibicuje na co dzień. Zasłynął z umiejętności NIEPRAWDOPODBNEGO dryblingu, który niestety skończył się wraz z PES4. Jednak w piątą odsłonę nadal jest wybitnym graczem i należał do jednego z żelaznych faworytów. Zrzeszony w Gałka Team.
- **ARO** – fan Włoch grający Brazylią, hehe. Jego najmocniejsze atuty, to ustawienie z czterema napastnikami (!) oraz do perfekcji opanowane rzuty wolne. Faul w okolicach do 28 metra raczej kończy się stratą bramki. Należy do Gałka Team.
- **Macieq** – to przedstawiciel nowej fali na scenie PES. Zauroczył mnie swoją grą Anglią. Doskonały drybling pozwala mu na konstruowanie spektakularnych akcji. Niestety musi jeszcze troszkę popracować nad obroną. Jednak na pewno należał do faworytów imprezy. Po krótkim epizodzie w Kunio Kuns Klan obecnie „wolny strzelec".
- **Bogee** – to drugi przedstawicie nowej fali. Jego dryblingi – „wożenie' Henrym i Piresem przejdą do legendy na scenie, jeśli chodzi o PES5. Zwycięzca eliminacji z Krakowa, który w Warszawie też prezentował wyborną formę swoją Francją. Należy do Zakonu Pod Wezwaniem Czarnej Bomby Atomowej.
- **Serek** – przedstawiciel północy Polski, zwycięzca eliminacji z Poznania. Jego Anglia była świetnie przygotowana do turnieju, zarówno taktycznie, jak i technicznie. Jeden z lepszy zawodników północnej sceny PES. Niezrzeszony.
- **Margiel** – dla mnie fenomen. Gra superofensywny futbol, nie ma pojęcia o zaawansowanych technikach gry, super cancel to dla niego to samo, co dla Rasiaka ruletka. Jednak fenomenalne czytanie gry stawia go w czołówce Polskiego PES, szczególnie, że gra potężną Francją. Należy do Łowców Nagród.
- **Rivo** – doktor researcher klanu Łowcy Nagród. Jest autorem wielu świetnych schematów, ma dobrze opracowaną grę w obronie, co w połączeniu z jego znajomością gry czyni go bardzo groźnym przeciwnikiem. Niestety na turnieju zagrał Brazylią, co w opinii wielu stawiało pod znakiem zapytania potencjalny sukces, gdyż zazwyczaj gra Francją.
- **Sado** – dla bardzo wielu murowany faworyt imprezy, obecnie numer jeden rankingu PES w Polsce. Perfekcyjna gra w obronie, jeden z lepszych super cancelów na scenie – to jego główne atuty. Zwycięzca oficjalnych Mistrzostw Warszawy z czerwca. Łowcy Nagród.

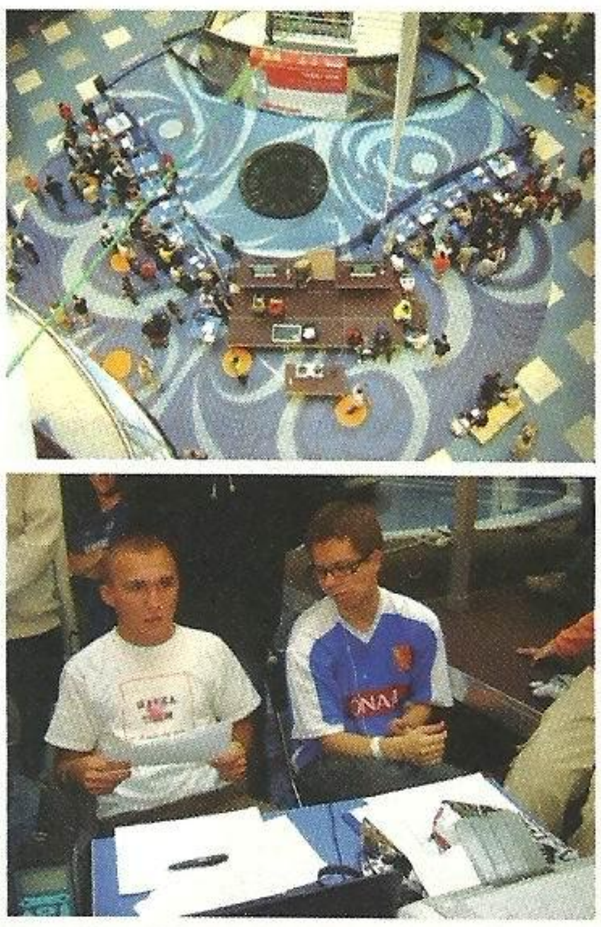
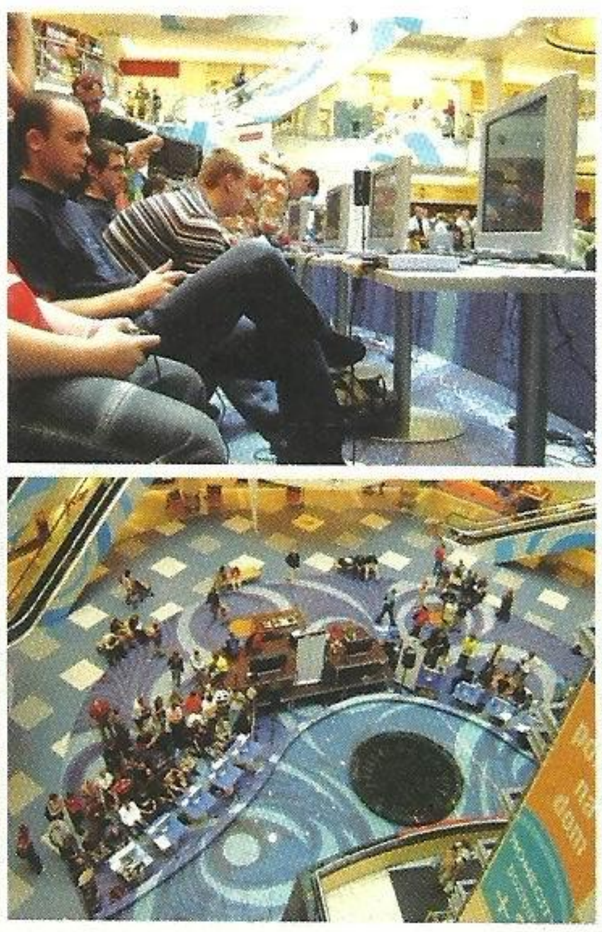
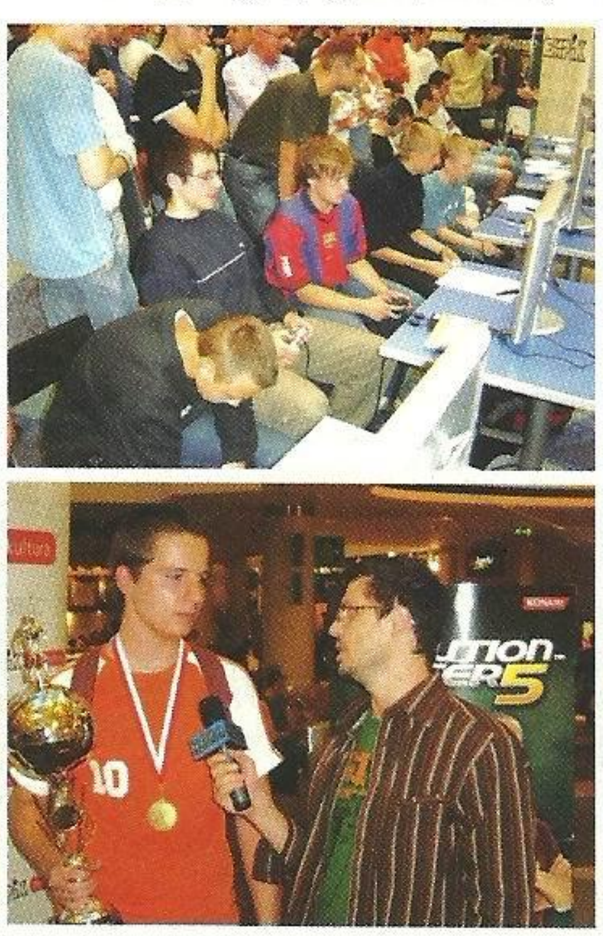
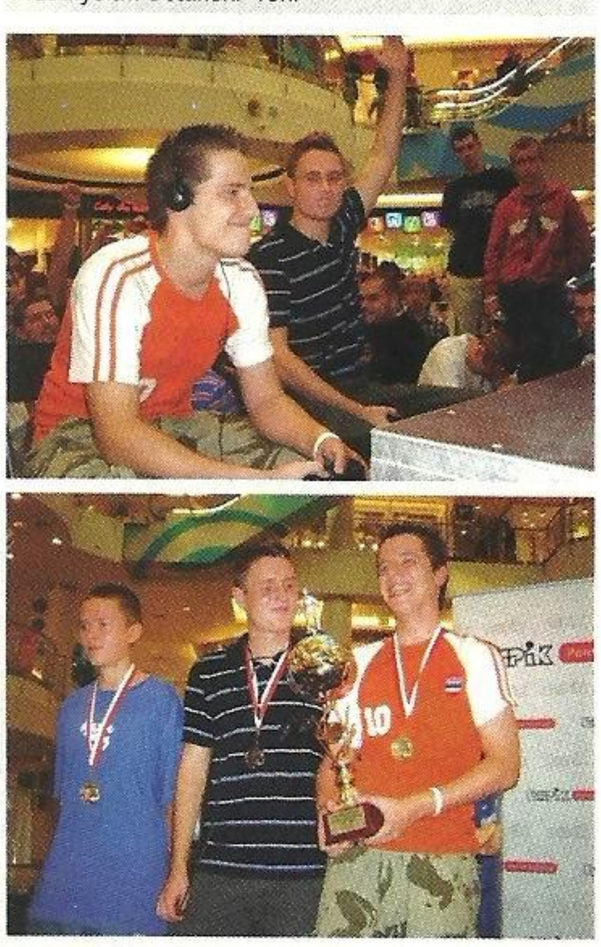
Nie będę ukrywał, że to pomiędzy tymi zawodnikami rozegrała się bitwa o Irlandię. Wszyscy z wymienionych przeszli jak burza swoje pierwsze rundy pucharowe, z jednym niestety wielkim wyjątkiem. Odpada Sado. Co prawda grał z naprawdę dobrym graczem (Szeląg), jednak nie można prowadząc 2:0 do 70 minuty przegrać meczu 2:3. Zabrakło bardzo ważnej rzeczy – koncentracji. Jednak turniej trwa dalej. Po serii bardzo zaciętych pojedynków na placu boju zostaje dwójka najlepszych. Można się spierać lub nie czy obecność w finale graczy, których za chwilę wymienię, jest niespodzianką czy też nie. Jednak jedno nie ulega wątpliwości – tego dnia byli najlepsi i tyle. Godzina 20, na scenie rozpoczyna się finałowy mecz pomiędzy Szostakiem a Bogeem, stawka to wyjazd na Mistrzostwa Europy. Nerwy graczy napięte są do granic możliwości, czego efektem są dwie bramki, po jednej dla każdego, już w pierwszych minutach gry. Potem kibice obserwują piłkarskie szachy na najwyższym poziomie, mało widowiskowości – dużo taktyki. Mecz kończy się wynikiem 1:1. W dogrywce Bogee ma doskonałą sytuację, aby wyjść na prowadzenie, jednak nie wykorzystuje jej. Potem jedna chwila dekoncentracji Bogee'iego i Adriano Szostaka wychodzi sam na sam.... Szostak nie marnuje sytuacji. Następne minuty to trzymanie dobrej defensywy i Szostak już wie gdzie będzie na początku października... w Irlandii oczywiście. Ja od siebie dodam, że bardzo się cieszę, że będzie nas reprezentował zawodnik, który bardzo aktywnie udziela się na scenie PESa w Polsce. Miałem bowiem pewne obawy czy „random" nie wypromuje do wyjazdu jakiegoś nieznanego, mniej doświadczonego gracza. Na szczęście tak się nie stało. Szostak, serdeczne gratulacje w imieniu całej Sceny PES i N+ crew. Bez pucharu nie wracaj z Irlandii!

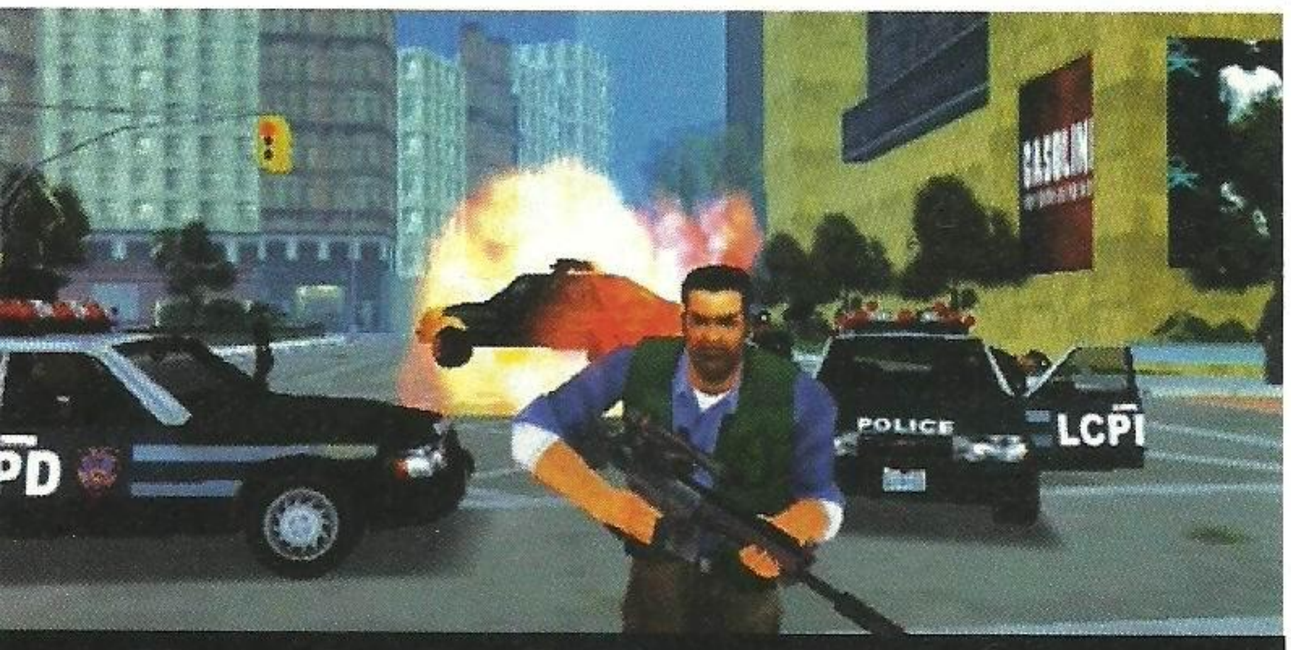
Na zakończenie kilka słów o organizacji – Czaras wraz Michałem vel Zedem, wspierani przez ARO, spisali się na medal. Pomijając kilka trudnych kwestii z zapisami podczas eliminacji, wszystko odbyło się bez zarzutu. Mam nadzieję, że będę mógł spotkać się z tą samą ekipą organizatorów przy okazji ligi PES6, czego (ale w szczególności ligi PESa) sobie i Wam drodzy peesowicze życzę. Do zobaczenia na najbliższych turniejach.

Brat

RYBNIK CUP

Dnia 21 października (sobota) odbędzie się turniej w Pro Evolution Soccer 5 na PS2.
Start godzina 10.00, wpisowe 10 zł. Osoby przywożące konsolę, tv lub grę mają wstęp za darmo. Więcej informacji pod numerem GG 1449068 lub numerem tel.: 501924642. Serdecznie zapraszam!
Przemysław Betański 'Toni'



GANGSTA'S PARADISE

SEKRETY GTA: LIBERTY CITY STORIES – cz. 2

Przed wami kolejna część sekretów GTA:LCS. Tym razem na tapetę bierzemy rampages i unique jumps. Za miesiąc ostatni odcinek gangsterskiej sagi z Liberty City: umiejscowienie wszystkich ukrytych paczek. // flik

Na początek kilka porad, które pomogą Wam w ukończeniu wszystkich dwudziestu „rampejdżów":

>> RAMPAGES

■ Przed rozpoczęciem, dobrze jest mieć ukończone niektóre dodatkowe misje. Szczególnie przydatne są Vigiliante (bardziej wytrzymała kamizelka kuloodporna), Paramedic (Tony nie męczy się podczas biegania), Noodle Punk oraz Pizza Delivery (bonus do zdrowia) i Firefighter (odporność na ogień).

■ Nie zaczynaj misji, gdy w pobliżu znajduje się policja. Funkcjonariusze potrafią napsuć sporo krwi (na szczęście po zaliczeniu zadania wszystkie gwiazdki znikają).

■ Warto potrenować szybką zmianę celów, umiejętność ta przydaje się szczególnie podczas eksterminacji członków wrogich gangów.

■ Jeśli podczas wykonywania misji zabraknie ci odpowiednich celów (gangsterów, pojazdów bądź przechodniów) wystarczy, że odbiegniesz kilka metrów w dowolnym kierunku. Kiedy wrócisz, konsola powinna dograć wszystko co trzeba.

■ Przed misją, w której Twoim celem będą gangsterzy, zaopatrz się koniecznie w kamizelkę kuloodporną.

PORTLAND

001
■ **Miejsce:** W Harwood, naprzeciwko wejścia do siedziby radia (Head Radio) jest duża hala (Borgnine Taxis). Ikonę znajdziesz między murkiem a ścianą budynku.
■ **Zadanie:** Musisz wykończyć 25 członków gangu Diablos (goście w czerwonych koszulach), przy użyciu miotacza płomieni. Misja jest łatwa i przyjemna, gdyż nasze diabełki są uzbrojone jedynie w kije „bejsbolowe".

002
■ **Miejsce:** W Saint Mark`s, nieopodal budynku położonego na południowy-zachód od salonu samochodowego. Ikona jest dokładnie za murkiem okalającym posesję.
■ **Zadanie:** Zniszczyć siedem pojazdów koktajlami mołotowa. Bułka z masłem. Pamiętaj tylko, że na każdy trzeba spożytkować mniej więcej dwie butelki wybuchowej mieszanki.

003
■ **Miejsce:** Jedź tam gdzie stykają się dzielnice Chinatown oraz Red Light District. W tym miejscu do obwodnicy przyłączają się dwie grube arterie. Ikona będzie na podwórku budynku stojącego między nimi (wejście od południa).
■ **Zadanie:** Wysadzić w powietrze, przy pomocy bazooki, dziesięć pojazdów. Misja nie powinna sprawić Ci żadnych problemów o ile wykonasz ją w miarę szybko (przy tylu eksplozjach, stróże prawa prędko zainteresują się Twoją osobą).

004
■ **Miejsce:** Dobrze ukryte ;) Wyjedź z siedziby Salvatora i ruszaj południe. Z prawej będzie brama, a za nią uliczka (musisz wytężyć wzrok, bo łatwo ją minąć). Kiedy tam wjedziesz, zajrzyj na pierwsze z prawej podwórko.
■ **Zadanie:** Musisz zabić za pomocą shotguna 25 ludzi Leona (ubrani w czarne garnitury – spacerują po drodze, którą przed chwilą jechałeś). Misja należy do trudniejszych, gdyż mafiosów jest dużo i szybko mogą wykończyć Toniego. Do odstrzału staraj się wybierać odizolowane i mniejsze grupki. Zauważ, że jeden strzał ze strzelby nie zabije kilku gangsterów naraz, a jedynie ich przewróci. Pamiętaj więc, żeby zawsze dobijać leżących.

005
■ **Miejsce:** Znowu skieruj się tą samą drogą od rezydencji Salvatora na południe. Kiedy ta skręci na zachód i zacznie opadać w dół, wypatruj dużego budynku po lewej. Za nim znajdziesz schowaną ikonę.
■ **Zadanie:** Jeśli nie masz samochodu, to szybko się o niego postaraj. Musisz rozjechać 30 przechodniów, co raczej nie stanowi wyzwania (chodniki są ich pełne). Polecam trasę do domu naszego byłego pryncypała i z powrotem.

006
■ **Miejsce:** W Chinatown, na podwórku w kształcie litery T (łatwo wypatrzyć to miejsce na mapie).
■ **Zadanie:** Zabić 30 członków Triady (granatowe dresy), za pomocą Kałasznikowa. To jedna z trudniejszych misji, gdyż działasz w głębi terytorium wroga. Jesteś przez to narażony na ostrzał z każdej strony. Na początku postaraj się wydostać na obwodnicę (zachód) i tam dopiero rozpocznij akcję. Wybieraj małe, odosobnione grupki gangsterów, tak by nikt nie wyskoczył Ci zza pleców. Jeśli zacznie gonić Cię większa banda, odbiegnij kilkanaście metrów i załatw wszystkich z daleka. Powodzenia.

STAUNTON ISLAND

007
■ **Miejsce:** W Newport, na południowy-zachód od twojej kryjówki znajdziesz kilka żółtych budynków (poznasz je po dużej liczbie reklam ZIP). Między nimi będzie deptak – w jednej z wnęk po lewej znajdziesz ikonę.
■ **Zadanie:** Wysadzić dziesięć samochodów granatami. Misja może sprawić pewne problemy, gdyż każdy rzucony przez nas granat wywołuje panikę wśród kierowców (uciekają łajzy). Najlepiej zastawić skrzyżowanie samochodem i dopiero zająć się podrzucaniem wybuchowych prezentów (nie ma to jak łańcuszkowe eksplozje).

008
■ **Miejsce:** W Belleville Park, naprzeciwko chaty, jest niewielkie jeziorko z wysepką. Na niej znajduje się ikona.
■ **Zadanie:** Banalnie proste: zastrzelić shotgunem 30 przechodniów. Nic prostszego, gdyż ludzi jest w okolicy pod dostatkiem – to w końcu park.

009
■ **Miejsce:** Na południe od parku Belleville, po drugiej stronie ulicy, powinieneś zobaczyć białe schody. Ikona będzie u ich szczytu.
■ **Zadanie:** Dla psycholi. Zarznąć piłą łańcuchową 25 osób. Staraj się wbiegać w duże grupki i używać autonamierzania. Nie ganiaj za uciekającymi, tylko odwróć się biegnij w drugą stronę (konsola dogra nowych przechodniów). Uważaj na policję, jeśli stróże prawa zbyt szybko zaczną ingerować, to będziesz musiał powtórzyć misję.

010
■ **Miejsce:** W Torrington, na północ od sklepu z bronią (Phil Cassidy`s) jest podziemny parking. Ikona będzie za dużą, betonową donicą z krzakami.
■ **Zadanie:** Spalić 25 członków Yakuzy miotaczem płomieni. Misja jest podobna do tej z Portland, gdzie trzeba było pozbyć się Triady. Jeśli będziesz się stosował do wskazówek, które tam zamieściłem, nie powinieneś mieć większych problemów.

011
■ **Miejsce:** Dzielnica Bedford Point. Na południe od klepu z bronią ulica łączy się obwodnicą (obok misji Torrington TT). Ikona będzie na podwyższeniu za krzakami.
■ **Zadanie:** Musisz rozjechać 40 przechodniów. Proponuję zrobić małą wycieczkę tam i z powrotem po chodniku przy obwodnicy.

012
■ **Miejsce:** Zacznij z miejsca, w którym znalazłeś poprzednią ikonę. Teraz skręć w prawo (czyli na zachód) i ruszaj obwodnicą. Tuż przed dojazdem do przecznicy jest wnęka (nie ma jej na mapie, więc bacznie się rozglądaj).
■ **Zadanie:** Zabić 30 członków Yakuzy przy pomocy shotguna. Aby przejść tę misje stosuj się do wskazówek, które podawałem przy okazji wcześniejszych walk z gangami.

013
■ **Miejsce:** W dzielnicy Rockford. Na terenie szpitala (w południowo-zachodnim rogu), znajdziesz podest, a na nim ikonę.
■ **Zadanie:** Rozwalić „kałachem" 30 Forellich. Przed Tobą najtrudniejsza walka z gangsterami. Forelli są wszędzie i mogą zrobić z Ciebie sito dosłownie w kilka sekund. Najlepiej na początku uciekaj w stronę stadionu i odwracaj się co chwilę, aby wyłączyć kilku gangoli z pościgu. Pamiętaj o tym, o czym pisałem wcześniej i za wszelką cenę nie daj się otoczyć – to pewna śmierć.

SHORESIDE VALE

014
■ **Miejsce:** W dzielnicy Cedar Grove. Ikona jest za garażem ostatniego z domków (na wschód od twojej kryjówki).
■ **Zadanie:** Rozjechać 30 Kolumbijczyków (jasne spodnie, niebieskie koszule i kamizelki). Wskakuj do bryczki (stoi obok) ruszaj po chodniku, rozjeżdżając wszystkich: przechodniów i gangsterów. Pamiętaj, jeśli będziesz bawił się honorowego mafiosa, to nie pożyjesz zbyt długo.

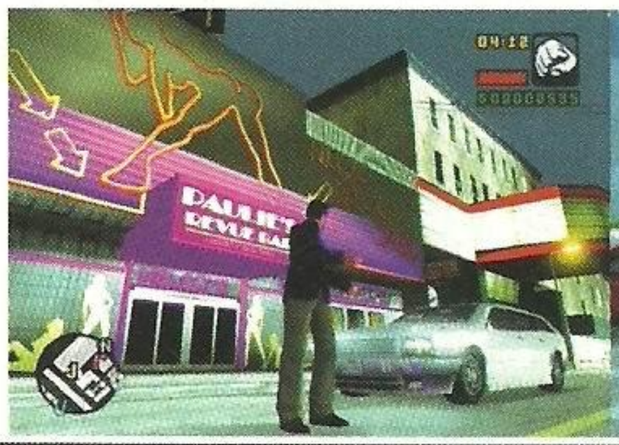
015
■ **Miejsce:** Cochrane Dam. Ruszaj autostradą biegnącą szczytem tamy, a na północy powinieneś zobaczyć dwie kopuły. Ikonę znajdziesz przy zachodniej.
■ **Zadanie:** Zarżnąć 35 przechodniów piłą łańcuchową. Bułka z masłem – wystarczy, że będziesz biegał wokół kopuły wymachując piłą (ludki blokują się na ogrodzeniu).

016
■ **Miejsce:** Jedź do lakiernika. Teraz skieruj się na północ. Miniesz jedno skrzyżowanie, a przy drugim po lewej powinieneś zobaczyć spory magazyn. Przed jego drzwiami będzie ikona.
■ **Zadanie:** Wykończyć 25 Kolumbijczyków shotgunem. Misja wbrew pozorom jest bardzo łatwa, gdyż panowie stoją w niewielkich, oddalonych od siebie grupkach. Po tych wszystkich Forrelich i Triadach, nie powinieneś mieć z tym zadaniem żadnych kłopotów.

017
■ **Miejsce:** Znowu zaczynamy od lakiernika, z tym, że teraz mijamy poprzednią miejscówkę i jedziemy dalej na północ. W końcu dotrzesz do rozwidlenia dróg, a przed sobą będziesz miał trawiaste górki. Na nich właśnie będzie ikona.
■ **Zadanie:** „Zesnajperować" 25 przechodniów. Bardzo fajne i łatwe zadanie (o ile nie wypatrzy Cię za szybko policja). Gdyby zabrakło Ci celów, odwróć się na chwilę, a konsola posłusznie dogra nowych ludzi.

018
■ **Miejsce:** Zaczynamy od rozwidlenia, o którym mowa była w poprzedniej misji. Kiedy do niego dotrzesz, skręć na wschód. Dojedziesz do skrzyżowania, a za nim, po lewej, będzie hala otoczona murkiem. Wjedź tam i ruszaj po schodach na dach (musisz mieć motocykl). Obok powinieneś zobaczyć ikonę na daszku. Rozpędź się trochę i przeskocz tam.
■ **Zadanie:** Wysadzić z bazooki 10 pojazdów. Kolejne banalnie proste zadanie. Odwróć się moment, jeśli na ulicy zapanuje bezruch.

019
■ **Miejsce:** Na mapie, w dzielnicy Wichita Garden, można zobaczyć charakterystyczny kwadrat z przekątną,



który tworzą ulice. „Wjedź" w ten kwadrat od południa i ruszaj wnęką dalej na południe (tak jakbyś zbliżał się do „przekątnej"), a znajdziesz ikonę.
■ **Zadanie:** Rozwalić shotgunem 10 pojazdów. Proste i przyjemne, gdyż po ostrzelaniu samochodu kierowcy pozostawiają go na Twoja pastwę. Nie musisz się także przejmować policją – dzięki funkcjonariuszom nie zabraknie Ci samochodów do wysadzania.

020
■ **Miejsce:** Włącz mapę i przyjrzyj się wyżej wspomnianemu kwadratowi. Powinieneś zobaczyć w nim cztery krzyżyki. Obejdź dokładnie ten u góry z lewej, a w jednej z wnęk znajdziesz ikonę.
■ **Zadanie:** Spalić koktajlami mołotowa 40 przechodniów. Nic prostszego, szczególnie, jeśli będziesz rzucał w miarę daleko. Ludzie w panice sami będą wbiegać w płomienie.

Nagrodą za zaliczenie wyżej wymienionych misji jest (oprócz kasy) karabin M60 lewitujący przed wszystkimi trzema kryjówkami.

>> UNIQUE JUMPS

Niemalże wszystkie skoki wykonałem za pomocą PCJ-600 (najlepsza zwrotność, przyspieszenie itd.). Jeśli używałem innego pojazdu, jest to zaznaczone przy konkretnych misjach. Warto wiedzieć, że podczas jazdy motocyklem można go rozpędzić jeszcze bardziej, jeśli wychylimy gałkę do przodu. Pamiętaj o tym i używaj tej „dopałki" wszędzie gdzie tylko znajdzie się prosty odcinek drogi.

PORTLAND

001
■ **Miejsce:** Jedź do Harwood, na przystań promów. W południowo-wschodniej części zobaczysz przewróconą łódź – to Twoja skocznia.
■ **Zadanie:** Rozpędzić się od zachodu (spróbuj nabrać prędkości jeszcze za zakrętem) i przeskoczyć nad jednym pomostem, by wylądować w okolicy drugiego.

002
■ **Miejsce:** Kawałek na południe od poprzedniego „dżampu", w okolicach parku. Ruszaj tam, trzymając się zachodniego brzegu. Po kilkunastu metrach zawróć, a powinieneś zobaczyć zieloną górkę.
■ **Zadanie:** Musisz wziąć duży rozpęd (jadąc wzdłuż nabrzeża, zacznij na wysokości lakiernika), wyskoczyć dokładnie pośrodku, przelecieć miedzy bilbordami i wylądować na parkingu.

003
■ **Miejsce:** W parku w Harwood; ruszaj szutrową drogą, która jest wysunięta najbardziej na południe. Jadąc po niej z zachodu na wschód, powinieneś dotrzeć do skoczni. U góry, przed Tobą, będzie trakcja kolejki.
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się po błotnistej drodze (możesz startować zza zakrętu) i przeskoczyć nad trakcją nie dotykając jej.

004
■ **Miejsce:** Prawie naprzeciwko sklepu z bronią (dokładnie kawałek na północ) znajduje się w połowie wyburzony dom. Jedna z leżących na jego terenie betonowych płyt tworzy rampę.
■ **Zadanie:** Rozpędź się od południa, skręć na teren rozwalonego domu i wykonaj skok w kierunku południowo-zachodnim. Staraj się wybić z prawej strony płyty tak, by wylądować na dachu budowy w Hepburn Heights.

005
■ **Miejsce:** Wyjedź z siedziby Salvatora i ruszaj na południe. Tuż przed zakrętem powinieneś zobaczyć na południu trawiastą górkę.
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się (wykorzystaj do tego całą prostą) i skoczyć tak, by spaść w porcie, na parkingu (nie możesz zahaczyć o murek lub o dachy naczep). Staraj się celować w sam środek górki.

006
■ **Miejsce:** Skoro już jesteś na terenie portu, przejedź się kawałek na wschód, gdzie obok siebie będzie stało sześć magazynów (dwa z nich są dopiero w budowie).
■ **Zadanie:** Twoim celem jest drugi od lewej budynek. Rozpędź się z południa i wyskocz z drewnianej kładki, by przelecieć nad samym końcem zatoki i wylądować na piasku (aby nabrać prędkości wystartuj spomiędzy budynków na południu i celuj w lewy kraniec dechy).

007
■ **Miejsce:** Teraz skieruj się na południe, do największego budynku w porcie. Wjedź na dach (schodki są od południa).
■ **Zadanie:** Gdy już będziesz na górze, pędź tak, aby wybić się ze skoczni po prawej. Przeleć nad murem i wyląduj na drodze przed portem.

008
■ **Miejsce:** Kawałek na południe od poprzedniej miejscówki widać statek (chyba kontenerowiec). Wskocz na niego (wystarczy niewielka prędkość) i pojedź na rufę (wschód).
■ **Zadanie:** Ruszaj ku dziobowi (uwaga na wystające elementy pokładu) i wyskocz z metalowej płyty. Musisz przeskoczyć nad czterema naczepami (ostatnia jest na szczęście pusta).

009
■ **Miejsce:** Między budynkiem pogotowia a posterunkiem policji, wśród drzew, ukryta jest rampa.
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się po drodze, która biegnie od portu na południe, a następnie w odpowiednim miejscu skręcić na zachód i wykonać skok. Pozostaje Ci jeszcze wylądować na ulicy przed posterunkiem.

010
■ **Miejsce:** Udaj się do dzielnicy Callahan Point i jedź południową obwodnicą w kierunku zachodnim. Po prawej powinieneś zobaczyć przydrożny bar i przytwierdzoną do jego dachu reklamę – wielki nadgryziony pączek. Cofnij się nieco na wschód, gdzie na górce jest trawiasta skocznia.
■ **Zadanie:** Jak łatwo się domyśleć, musisz rozpędzić się i przeskoczyć nad pączkiem (w miejscu gdzie został ugryziony) i nie dotykając go wylądować na parkingu przed barem.

011
■ **Miejsce:** Na mapie, w dzielnicy Trenton, zobaczyć można dwa trapezy utworzone przez drogi. Rampę z desek znajdziesz w prawym kącie wschodniego trapezu
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się z północy (gdzieś z okolic Chinatown), skoczyć, przelecieć między dwoma kominami i wylądować na dachu. Skok najlepiej wykonać samochodem policyjnym (Police Car).

012
■ **Miejsce:** Ruszaj do dzielnicy Callahan Point, a następnie w południowo-zachodni róg mapy. Powinieneś zobaczyć skocznię, a na zachód od niej pomost.
■ **Zadanie:** Ruszaj ze wschodu, po nabrzeżu i wybij się nieco w prawo tak, by wylądować na urwanej autostradzie na prawo od pomostu. Do wykonania tego skoku również przyda Ci się policyjna bryka.

013
■ **Miejsce:** Po zlądowaniu poprzedniego skoku jedź dalej drogą, a znajdziesz się pod mostem. Na wprost, na północy, będzie skocznia.
■ **Zadanie:** To jeden z najtrudniejszych skoków całej grze. Aby go wykonać, musiałem sprowadzić sobie szybką furę z innej wyspy (może być to np.: Banshee). Rozpędzasz się z miejsca, w którym wylądowałeś po poprzednim skoku, a po wybiciu się musisz przelecieć nad trakcją kolejki. Uda to Ci się tylko wtedy, gdy rozwiniesz maksymalna prędkość na tym krótkim odcinku.

STAUNTON ISLAND

014
■ **Miejsce:** Jedź do Torrington i wjedź na trawiaste wybrzeże na południu. Teraz ruszaj na wschód. Powinieneś dotrzeć do niewielkiej zatoczki. Tuż przed nią jest górka.
■ **Zadanie:** Musisz wyskoczyć tak, by wylądować na parkingu kasyna (BigShot). Weź długi rozpęd i uważaj na drzewa.

015
■ **Miejsce:** Ruszaj do Fort Staunton. Na mapie powinieneś zobaczyć dwie drogi, które tworzą jakby wierzchołek trójkąta skierowany na północny-wschód. Ruszaj ramieniem prowadzącym z południa na północ, a po prawej (tuż przed samym wierzchołkiem „trójkąta") przy dwóch drzewach powinieneś zobaczyć niewielką rampę.
■ **Zadanie:** Weź długi rozpęd z południa i skocz tak, aby przelecieć nad wodą i wylądować na trawie.

016
■ **Miejsce:** Na zachód od stadionu Aspatria na pasie trawy przy nabrzeżu umieszczona jest skocznia. Wiedzie do niej błotnista i ledwie widoczna droga.
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się po obwodnicy i skręcić w odpowiednim miejscu na wyżej wspomnianą drogę (najlepiej zapamiętaj, przy której latarni musisz zjechać). Aby zaliczyć skok, musisz wylądować w okolicy drogi biegnącej dołem.

017
■ **Miejsce:** Ruszaj na nabrzeże w Newport (tam gdzie była misja Go Go Faggio). Na samym końcu (na południu) doków jest zielona górka.
■ **Zadanie:** Nabierz szybkości od samej bramy wjazdowej, a kiedy dotrzesz do górki, najedź na nią nieco z prawej (zauważ, że stoi ona lekko po skosie). Musisz wycelować w sam środek skoczni tak, by przeskoczyć nad bilbordami i wylądować na szosie.

018
■ **Miejsce:** Na zachód od Belleville Park. Na obwodnicy prowadzącej na most, przy nabrzeżu, jest rampa (otoczona pachołkami).
■ **Zadanie:** Rozpędź się z południa na północ i wybij się trochę z lewej strony (tylko nie przesadź) tak, by spaść na drogę poniżej.

019
■ **Miejsce:** Skoro już jesteś na tej drodze, to ruszaj nią na południe. Kiedy w końcu szosa zacznie się wznosić, po prawej stronie powinieneś wypatrzeć trawiastą górkę
■ **Zadanie:** Weź jakikolwiek wóz sportowy (np. Banshee) i rozpędź się z północy. Musisz wylądować na nabrzeżu w okolicach pomostu.

SHORESIDE VALE

020
■ **Miejsce:** Udaj się do dzielnicy Wichita Garden szosą, która schodzi serpentyną w dół. Na rozjeździe skręć prawo i podążaj cały czas drogą. Po lewej powinieneś zobaczyć rampę (otoczona jest pachołkami).
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się z południowego-wschodu i skoczyć tak, by wylądować pod mostem. Raczej łatwe.

021
■ **Miejsce:** Wjedź na teren kompleksu budynków położonych na styku dzielnic Pike Creek i Cochrane Dam. Magazyn w północno-wschodnim rogu będzie otwarty (w kącie są deski – to skocznia).
■ **Zadanie:** Rozpędź się z samego końca posesji i skocz tak, by znaleźć się na drodze poniżej. Skok jest jednym łatwiejszych.

022
■ **Miejsce:** Na terenie tej samej posesji. Druga skocznia jest w jej południowo-zachodnim rogu.
■ **Zadanie:** Weź długi rozbieg (najlepiej z tamy) tak, by po skoku wylądować na terenie posterunku policji.

023
■ **Miejsce:** Na wschód od posterunku (za przecznicą) będzie kompleks magazynów. We wschodniej części posesji jest skocznia.
■ **Zadanie:** Weź rozpęd z zachodu (zacznij gazować na wysokości komisariatu) i wybij się tak, by przeskoczyć przez bilbord i wylądować na drodze u dołu.

024
■ **Miejsce:** Na wschód od szpitala (za przecznicą), na terenie magazynów znajdziesz kolejną skocznię.
■ **Zadanie:** Musisz rozpędzić się od zachodu (ruszaj spod szpitala). Wjechać na teren magazynów i skoczyć tak, by wylądować za czerwonym szyldem, na ścianie po lewej.

025
■ **Miejsce:** Wjedź na teren najbardziej wysuniętego na wschód kompleksu budynków (na zachód od niego były misje Donalda). Wjedź po schodach na dach. W północno-zachodniej części będzie rampa.
■ **Zadanie:** Musisz wylądować na podwórku budynku, znajdującego się na północnym-zachodzie (tam skierowana jest skocznia).

026
■ **Miejsce:** Wyjedź na drogę otaczająca wspomniany wcześniej kompleks budynków. W północno-wschodnim rogu szosy będzie kolejna rampa.
■ **Zadanie:** Rozpędź się od zachodu i skocz tak, by wylądować możliwie blisko drogi w Wichita Garden. ■■

Czytelnicy nadesłali

Koniec ery PS2

czyli nostalgia za odchodzącą epoką

Nigdy bym nie przypuszczał, iż nad wyraz sucha i lakoniczna notka w Neo+ nr. 87 o zaprzestaniu produkcji szarej maszynki oraz zdanie: „kończy się era PlayStation 2…", wywoła u mnie uczucie smutku.

Dziwne, nadchodzi nowa era, PS3 już prawie w sklepach (wprawdzie w Japonii i USA, ale zawsze). Nic, tylko się cieszyć i zbierać kasę, prawda? Czy aby na pewno?

Zacząłem grać w czasach, które dla wielu czytelników są zamierzchłą epoką, okresem w którym sprzęt do giercowania miał tak potężną moc, iż obecnie pierwszy lepszy kalkulator ma więcej powera. I wiecie co? Grało się super. Lecz tu co poniektórych rozczaruję, nie będę uprawiał herezji typu: „a bo kiedyś to było super…" i takich tam bzdetów, które dość sprawnie wyśmiał swego czasu sir Gulash. Nie chodzi tu o jakość gier, która to niby wtedy była lepsza. Za czasów każdej generacji były gry wybitne, jak i gnioty niewarte nawet splunięcia na nie. Dzięki temu przez te wszystkie lata parokrotnie miałem wątpliwą przyjemność zmiany sprzętu do grania, wątpliwą ze względu na przywiązanie do sprzętu, a nie z obawy o jakość następcy. Ten bowiem za każdym razem był wyczekiwany z ogromną niecierpliwością, pomimo wiążących się z taką wymianą kosztów. Więc dlaczego czuję smutek za odchodzącą epoką, dlaczego nie patrzę w przyszłość z niecierpliwością, z jaką dotychczas oczekiwałem każdego next-gena? Z bardzo prostej przyczyny. To, co jest zapowiadane jako „nowa era elektronicznej rozrywki", ja mam od dawna. I wiecie co? Wy też, jeżeli macie w domu kompa i na nim gracie. Oczywiście nie chodzi tu o grafikę, która w next-genie bezapelacyjnie będzie rządzić. Tym, co mnie przeraża, jest upodobnienie się konsol do PC, w negatywnym tego słowa znaczeniu. Nie jestem zatwardziałym przeciwnikiem komputera, dość często na nim gram (oczywiście w gry nie wychodzące na PlayStation) oraz pracuję. Chodzi mi o całą tę otoczkę związaną z uruchamianiem gier, instalowaniem łatek naprawiających tony błędów, oczekiwaniu na rozszerzenia, nowe poziomy itd. U mnie wszystkie te wady wywoływały dość znaczną niechęć do blachy. Konsole zwyciężały przede wszystkim wyższą jakością gier oraz w kategorii „łatwości obsługi". Nie interesowały mnie żadne sterowniki i wymagania sprzętowe. Jedyne co należało zrobić, aby cieszyć się wspaniałą zabawą, to włączyć konsole, włożyć płytę do napędu i grać. I właśnie to są moje obawy związane z przyszłością konsol, a w szczególności z PLAYSTATION 3, na które ostrzę sobie zęby, bo Xbox 360 jak dla mnie jest już spalony, właśnie z wymienionych powyżej przyczyn (zagrajcie w Ghost Recon: AW, a zrozumiecie do czego piję). Zresztą nie będę ukrywał, iż już pierwszy iXi mi strasznie nie leżał. Owszem, on również ma w swojej bibliotece kilka interesujących pozycji, lecz – po pierwsze – jest ich naprawdę kilka, a po drugie – prawie wszystkie te gry są osiągalne na PC w dwukrotnie niższej cenie i najczęściej w naszym pięknym języku. A żeby nie było, iż jestem zaślepionym fanem tylko jednej konsoli, to w czasach PSXa zagrywałem się również na N64. Dopiero GameCube wyleczył mnie z grania w gry serwowane przez Nintendo. Owszem, Niny miało kilka naprawdę niezłych gier – choćby Mario, ale ileż można. I gdy do tej dość pesymistycznej wizji, dodać wypowiedź gościa z Sony o możliwości dołożenia RAMu, systemie operacyjnym, dzięki któremu PS3 zastąpi peceta, mam mieszane uczucia. Z jednej strony fajnie byłoby skonsolidować wszystkie media w jednym pudełku, a nie na wzór Microsoftu z ich chybionym (oczywiście moim skromnym zdaniem) pomysłem gdzie iX łączy się z blachą w drugim pokoju. Czy nie fajnie by było pisać ten tekst do Neona na klawiercе podpiętej do pleja trzeciego, potem go wysłać, wejść na forum itd. A może wrzucić na hadeka empega czwartego i odtworzyć na plazmie wiszącej na ścianie. Jeden koniec kija wygląda super, a co z drugim? Różnorodność w specyfikacji sprzętu jest zmorą każdego producenta gier. Przypomnijcie sobie ile krytyki zebrał Microsoft za dwie wersje Xboxa, jedną bez twardziela, a drugą z takowym w komplecie. Opcjonalne różnice w wielkości RAMu też mogą zdrowo namieszać. Oby Sony nie rozpędziło się w temacie dowolnej konfiguracji pleja, bo może przełożyć się to na problemy ze zgodnością specyfikacji sprzętu (co jest zmorą graczy PC) i niestety wpłyną na jakość naszego konsolowego uniwersum. Efektem ubocznym będzie również kretyński wyścig szczurów, nieznany do tej pory w środowisku konsolowym, a cechujący się rozwarstwieniem środowiska, na tych co mają więcej ulokowanych papierków w sprzęcie, a tych pozbawionych majętnych rodziców. Oczywiście u tych pierwszych gry schodzą na plan dalszy. Zachowania powyższe obserwuje tylko w środowisku blacharzy, a jedynie moje czarnowidztwo dostrzega je w przyszłości konsol. Oby?

No i moja ostatnia obawa związana z nową generacją, a zwąca się e-dystrybucją. O co się znowu czepiam? Ano o rysującą się na horyzoncie ideę wydawania gier w odcinkach oraz zakupach różności związanych z grami, no wiecie, tych, które powinny być w pełnej wersji gry, ale które wydawca postanowił bezczelnie wyciąć i sprzedać po zawyżonej cenie. Proste, prawda?

Jak widać, przyszłość konsol w mojej ocenie, wcale nie rysuje się w tak różowych barwach, jak do tej pory uważałem. Owszem, przyszłość może wyglądać zgoła inaczej, a np. seriałowość gier może wyjść im na dobre, jakby nie patrzeć w TV, niektóre seriale biją na głowę ich filmowe pierwowzory. Jednak optymistą to ja raczej nie jestem, lecz mam nadzieję iż wszystkie moje obawy się nie sprawdzą i po prostu wyjdę na malkontenta. Lub wedle powiedzenia „kto się nie rozwija, ten się cofa", ja po prostu nie nadążam z duchem czasu. Aby podtrzymać tradycję, z ogromną przyjemnością dołączam do całkiem licznego już grona osób obiecujących odszczekać swoje słowa w razie pomyłki, bo na zjedzenie numeru enplusa, wzorem pewnej osoby, raczej się nie zdecyduję. **TL** ■■

Kinematografia

Kultowe filmy, kino azjatyckie i adaptacje gier video

Resident Evil: Apocalypse

W ostatniej edycji KinematoGRAfii pisaliśmy o powstającym Resident Evil: Apocalypse – znamy już wstępny termin premiery filmu, który został ustalony na siódmego września 2007 roku. Przynajmniej w USA. Czyli – został nam tylko rok czekania.

HALO

Peter Jackson, producent kinowej adaptacji Halo, podał do wiadomości publicznej nazwisko reżysera filmu. Będzie nim nieznany szerzej do tej pory, pochodzący z RPA, Neil Blomkamp, który wcześniej kręcił głównie reklamówki. PJ udzielił obszernego wywiadu jednemu z kultowych serwisów szpiegowskich, AICN.

■ **Na temat reżysera**: „Oczywiście nie uparliśmy się, żeby reżyserem Halo był ktoś, kto jeszcze nie zrobił żadnego filmu. Kandydat na reżysera musiał spełniać kilka podstawowych założeń. Po pierwsze, musiał być fanem Halo. Absolutnie i bezdyskusyjnie. To było bardzo ważne, ponieważ sporo osób z pewnością chciałoby po prostu zarobić kasę, albo zdobyć rozgłos i tym podobne. Po drugie, reżyser musiał mieć swoją wizję tego, co chce pokazać. Unikalną wizję. Łatwo jest nam wszystkim zamknąć oczy i wyobrazić sobie kiepski film Halo. Zresztą tak samo było z Władcą Pierścieni i gatunkiem fantasy. Wszyscy mówili: te filmy są kiepskie, to się nie uda. Podobnie wygląda sprawa z grami. To bzdury. Dobre filmy potrzebują dobrze wykreowanych bohaterów, dobrego scenariusza i dobrego reżysera, który to wszystko poukłada. I nie ma znaczenia czy film jest bazowany na grze, książce czy gumie do żucia.
Chcieliśmy zatem reżysera, który będzie podekscytowany swoją wizją. I wierzcie mi, przesłuchaliśmy wielu kandydatów. Trwało to miesiącami. Ich wizje niespecjalnie nas przekonały. Kiedy pojawił się Neil, zobaczyliśmy co robił wcześniej i porozmawialiśmy… Wierzcie mi, rzeczy które robi są bardzo, bardzo inne od tego, do czego jesteśmy wszyscy przyzwyczajeni. Od dwóch miesięcy Neil pracuje z Wetą (Weta – firma Jacksona zajmująca się efektami specjalnymi, red.) i jestem maksymalnie podniecony efektami ich pracy. To nie Ridley Scott, to nie James Cameron i nie coś, co oni wcześniej zrobili – to, co robi Neil jest niezwykle oryginalne, nowe i świeże."

■ **O scenariuszu:** „Ciągle trwają nad nim prace (okazuje się, że pierwszy scenariusz Alexa Garlanda nie był zbyt dobry – red.). Od początku były dwie duże korekty i choć ja, Fran i Philippa (tercet odpowiedzialny za Władcę Pierścieni – red.) nad nim nie pracujemy, jesteśmy czymś w rodzaju scenariuszowych policjantów. Dbamy o każdy szczegół i przyczepiamy się o wszystko, co może nie pasować do układanki."

■ **Różne:** „Oczywiście wiemy, co będzie w filmie. Będą w nim Covenanci, będą Warthogi, będą Ghosty, będzie Skorpion… I nie może zabraknąć Pillar of Autumn. Nie da się ukryć, że dzięki współpracy z Bungie wiemy o świecie Halo bardzo wiele. Prace przedprodukcyjne idą pełną parą, a w tym czasie możemy polerować scenariusz."

■ **O ograniczeniu wiekowym**: „Na pewno przy tak olbrzymim budżecie film nie będzie przeznaczony tylko dla dorosłych – myślę, że będzie dozwolony od 13 lat. Być może powstanie wersja na DVD przeznaczona tylko dla dorosłych widzów, ale musimy jeszcze o tym porozmawiać. Ale design Flood, który widziałem, jest maksymalnie hardcore'owy. W każdym razie myślę, że Neil zapali się do pomysłu brutalnej i krwawej jatki na DVD." ■■

Cool STUFF

AKCESORIA I GADŻETY

sprawdziliśmy

XBOX Live Vision Cam

- skąd: sklepy internetowe
- cena: 39,99 – 79,99$

Wygląda jak standardowa pecetowa kamera internetowa, którą zresztą może się stać, jeśli tylko się ją podepnie do peceta, tyle, że kolorem dopasowana została do wyglądu X360. Obraz jest bez problemu rejestrowany do odległości około półtora metra, a w razie potrzeby można skorzystać z dwukrotnego zoomu, żeby być dobrze widocznym przez rozmówcę. Bo przecież jest jasne, że właśnie głównie do video chatowania sprzęt będzie wykorzystywany, przynajmniej na razie. Kamera dobrze radzi sobie z dostosowaniem się do światła, ale w ciemnym pomieszczeniu, podobnie jak EyeToy prawie niczego nie potrafi zarejestrować. W USA Xbox Live Vision Cam kosztuje 40 dolarów bez centa i sprzedawana jest z miesięcznym dostępem do Xbox Live i dwiema grami Live Arcade, a także w tzw. Gold Kit, w skład którego wchodzą trzy gry, roczny dostęp do Live w wersji Gold i dwieście Microsoft Points. Cena – 79,99 zielonych.

chcemy sprawdzić

XBOX 360 HD-DVD

- skąd: jeszcze nie było premiery
- cena: 199 Euro

Na X06 Microsoft podał oficjalną cenę Xboxowego playera HD-DVD, a także datę premiery urządzenia w USA, Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech. Amerykanie zapłacą dwieście dolarów bez centa, a w Europie „zielone" jak zwykle należy zastąpić euro. Sprzęt trafi do sklepów pod koniec listopada i początkowo sprzedawany będzie w zestawie z King Kongiem i pilotem do X360. Konsola i player (odtwarzający tylko filmy na płytach HD-DVD) mają stanowić alternatywę dla tańszej wersji PLAYSTATION 3.

made in usa

XBOX 360 Laptop

- skąd: www.benheck.com
- cena: nie na sprzedaż

Znany na całym świecie choćby z przeróbek PS2 i N64 Ben Heckendorn wcisnął X360 w obudowę wielkości dużego laptopa. Aż trzy miesiące poświecił na upychanie wszystkich części, w tym portów USB, WiFi, karty sieciowej, wyjścia na komponent, DVD. Jakby tego było, mało opracował nawet system chłodzenia procesorów wodą i zastąpił nim ten zastosowany w konsoli. Sprzęt, wyposażony w siedemnastocalowy ekran LCD o rozdzielczości 1280x720, waży ponad sześć kilo. Brakuje chyba tylko baterii, która pozwoliłaby zrobić z tego cudeńka przenośnego „laptopa".

Filmy mają Tarantino czy Spielberga, książki Coelho, Browna. W świecie gier również znajdziemy nazwiska tylko z nimi kojarzone – Miyamoto, Sakaguchi, czy wreszcie Kojima. Ten ostatni uważany jest, nie bez przyczyny, za prawdziwego geniusza narracji, scenariuszy, teorii spiskowych i trzeciego lub nawet czwartego dna w swej flagowej produkcji – serii Metal Gear. Zapoczątkowana dawno temu, jeszcze na platformach 8-bitowych, za najbardziej spektakularny moment uważać może rok 1998 i przejście w 3D wraz z Metal Gear Solid na konsoli PlayStation. Nigdy nie słyszałeś o MGSie? Zazdroszczę Ci – jedne z najlepszych akcji w świecie gier video wciąż są przed Tobą!

„Can't you even die right?" – wycedził jeden z najczarniejszych charakterów wszelkich opowieści od czasów chyba samego Homera. Podniósł swą obciętą dłoń i czmychnął ukradkiem. Revolver Ocelot – bo o nim mowa – to były agent radzieckich służb specjalnych, spec od zdobywania informacji wszelkimi sposobami i przebiegły dywersant KGB. W omawianej scenie w trakcie pojedynku z głównym bohaterem – Solid Snake'em – zjawia się używający kamuflażu optycznego cyborg rola „grającego". Zależy to od tego, jaką opcję przechodzenia do następnych kadrów wybierzesz. Można to robić ręcznie, można ustawić Auto. Przy tej drugiej opcji faktycznie nie trzeba robić nic, poza oglądaniem kolejnych kadrów, by dotrzeć do końca opowieści. I to można poczytać za największy minus tej pozycji, ponieważ jeśli szukasz czegoś wymagającego dla swych palców, to będziesz musiał wybrać szydełko. To jest nowela: czytasz, oglądasz, myślisz, wiążesz kolejne wątki, poznajesz historię niesamowitych ludzi, ich dramaty i wybory. Jest jednak coś, o czym nie wspomniałem. Każdy (no, prawie) kadr możesz przerzucić do trybu, w którym obejrzysz go dokładnie zoomując na dowolną postać czy element otoczenia. Jeśli wybierzesz sobie przewijanie kadrów ręcznie możesz być pewien, że nie

Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel

Najbardziej znana historia gier opowiedziana w niespotykany sposób

Ninja, który cięciem katany pozbawia komunistę prawej dłoni. Brzmi jak tandetna scena z taniego anime? Może i tak, ale tylko do momentu ujrzenia tego w akcji. Możliwości są trzy – poczekać na emulator PSX'a na PSP (nie wiadomo jak długo), odpalić grę na Szaraku (nie każdy go znajdzie) lub zaopatrzyć się w twór, który do dziś nie wiem jak nazywać.

Płytka UMD z grą, nie video, żadnego wpływu na wydarzenia na ekranie, save i load. Wszystkie te elementy niby się wykluczają, ale to tylko na pierwszy rzut oka. Bo oto przed Wami swój debiut zalicza nowy gatunek prowadzenia narracji – cyfrowa, graficzna nowela. Czym się charakteryzuje? Napisałem właśnie. Na klimatycznej planszy tytułowej wciskamy start i się zaczyna.

Historia tu przedstawiona jest genialnie fenomenalna. Najpewniej jest Ci ona dobrze znana. Możliwe, że do dziś pamiętasz kwestie wypowiadane przez najbardziej charyzmatyczne postacie. Jeśli tak jest, to na pewno ucieszysz się (tak jak ja), że pomimo zgodności z oryginałem w 95 procentach, jest w MGS: DGN część, która rzuca nowe światło na pewne fakty oraz ukazuje zdarzenia z innego punktu widzenia lub po prostu inaczej! Pozwól, że przedstawię jej zarys, preludium. Na małej wyspie Shadow Moses niedaleko Alaski istnieje baza wojskowa. Prowadzone są na niej badania nad nowym cudem militarnej techniki służącym do obrony przed atakiem nuklearnym – Metal Gearem. W wyniku ataku terrorystycznego kontrolę nad bazą przejmuje grupa FOXHOUND. Jej szeregami dowodzi charyzmatyczny Liquid Snake, pod jego wodzą znajdują się Revolver Ocelot (którego sylwetkę już przybliżyłem), Vulcan Raven (gigantyczny szaman z wytatuowanym krukiem na łysej czaszce), Psycho Mantis (kryjący swą twarz za maską gazową mistrz telepatii), Sniper Wolf (piękna i zabójcza pani snajper) oraz Decoy Octopus (człowiek-kamuflaż, który potrafi udawać każdą postać). Pod groźbą wystrzelenia bomby atomowej domagają się oni od rządu USA wydania im ciała najznamienitszego żołnierza wszech czasów – Big Bossa oraz pokaźnej sumy pieniędzy w 24 godziny. W obliczu tego kryzysu do służby przywołany zostaje emerytowany Roy Cambell – jako jeden z nielicznych znał on osobiście Big Bossa i komandosa, któremu jest gotów powierzyć tę niebezpieczną misję – Solid Snake'a.

Czas najwyższy jednak ustalić, do czego sprowadza się tu

ominie Cię żaden szczegół. Bo jest jeszcze coś.

W trakcie spektaklu, przyglądając się kolejnym obiektom, odnajdziesz na nich specjalne punkty. Zbieraj je wszystkie, a będziesz mógł poruszać się po kompletnej, zawieszonej w przestrzeni matrycy, na której umiejscowieni są wszyscy bohaterowie, relacje między nimi, ale również szczegóły odnośnie używanych broni, wydarzeń czy historii serii. Wygląda to na początku bardzo zaporowo, ale po chwili idzie się połapać co i jak i można zacząć drążyć to uniwersum na wszelkie możliwe sposoby. Dla fana serii jest to prawdziwy kąsek, nowi tutaj (których historia urzeknie z pewnością), będą równie usatysfakcjonowani. Wymogiem jest jednak znajomość języka angielskiego, co najmniej na poziomie średnio zaawansowanym oraz słownik pod ręką. Po zabawie z takim zestawem będziesz mógł się pochwalić znajomością rzadko spotykanych zwrotów czy słówek – polecam.

Za rysunki odpowiedzialny jest pan Ashley Wood. Sławny grafik, malarz, no wiesz – taki ktoś, kogo nazwisko warto znać i umieć powiązać je z bardzo charakterystyczną kreską. Jak prezentuje się ona po przeniesieniu z kart komiksu na ekran PSP? Rewelacyjnie. Ale trzeba się do niej przekonać. I lubić komiksy, choć trochę.

Każdy z kadrów mógłby posłużyć jako tapeta na pulpit, plakat czy avatar. Niektóre sceny są bardzo szczegółowo narysowane, inne wręcz przeciwnie – wyglądają jak bazgroły trzylatka. Jedne i drugie mają w sobie element geniuszu, coś, co przykuwa i nie pozwala pomylić ich z niczym innym. Ich tłem jest nie pozostawiająca już żadnych wątpliwości, co do poziomu, strona audio. Dialogi nie są czytane, co można zaliczyć za minus pamiętając genialne głosy z oryginału. Jednak ilość tekstu w porównaniu do pierwowzoru nie jest tak przytłaczająca i możliwe, że zdecydowano się na taki krok w obawie o zachowanie płynności narracji – bohaterowie mówią mniej, chociaż przesłanie jest dokładnie to samo. Odgłosy otoczenia i samych akcji natomiast pozostały niezmienione i to naprawdę słychać i czuć. No i nie zapominajmy, że to komiks – strzały czy wybuchy to genialne sample, w których towarzystwie przez cały ekran przelewają się napisy typu „kaboom!!!", „tratatata!!!" czy „wuuush!!!" Muzyka to znane motywy poddane lekkim zmianom, w creditsach za to usłyszymy znany i kochany motyw.

Sposób odbioru opisywanego produktu jest zależny od kilku czynników. Kochasz Metal Geara? MUSISZ to zobaczyć, poznać niektóre historie z innego punktu widzenia czy inaczej podane. Nie znasz tego uniwersum? Pisałem już, że masz przed sobą szansę poznać je, i tym samym przeżyć jedne z najbardziej wzruszających scen Twojego życia (serio!). Jesteś użytkownikiem PSP i szukasz czegoś oryginalnego na swą maszynkę? Czegoś takiego jeszcze nie widziałeś, możliwe, że nie zobaczysz nigdy więcej. Płytka sprzedawana jest za połowę ceny „normalnej gry". Długość zabawy – obejrzenie choć zdecydowanie bardziej pasuje tu – „przeżycie" całości przy automatycznym przewijaniu kadrów to kwestia godziny z hakiem. Chęć prześwietlenia każdej sceny wydłuża drugie podejście do trzech, może czterech godzin. Zabawa z elementami pamięci znajdowanymi w trakcie przeszukiwania kadrów może zająć tyle czasu, na ile Cię to interesuje – ja siedziałem nad tym dodatkowe dwie godziny. Wrócę chętnie do tej historii, pokażę ją znajomym. Dobrym wyjściem byłoby pożyczenie płytki od kumpla lub wypożyczenie jej na weekend z wypożyczalni za rogiem (u Was też takiej nie ma?).

Jedno popołudnie wystarczy, by poznać jeden z najlepszych scenariuszy świata gier video wszech czasów. ■■ **qsh**

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE jRPG?

Kolejny miesiąc z kącikiem RPG i to już może być jakaś podstawa do dłuższego, poważniejszego związku. Dzisiejsze wydanie w pełni zdominował Xbox 360. Tym razem moją muzą jest Lost Odyssey, który ma szanse stać się tym dla X360, czym było Final Fantasy VII dla PlayStation. Zapraszam do lektury. // Dagon rpgamer@neo-plus.pl

Lost Odyssey to jeden z najambitniejszych projektów, jakie mają zaszczycić właścicieli Xboxa 360. Za grę odpowiedzialne jest studio Mistwalker, które grupuje najzdolniejszych developerów firmy Square, w tym legendę serii FF – Hironobu Sakaguchiego. Mistrz zdecydował się swoje wizje wcielać w życie pod nowym szyldem. Co o tym zadecydowało? Sam Sakaguchi twierdzi, że chęć poszerzenia wolności twórczej, plotki wspominają o spięciach w firmie, jeszcze inne źródła każą przypuszczać, że chodzi po prostu o pieniądze.

Fabuła

Zapomnijcie na razie o śmieciowisku fabularnym, które szykuje nam większość japońskich gier fabularnych (paradoksalna nazwa, prawda?). Na razie nie musimy się bać, bo Sakaguchi nie wspomina nic o księżniczkach i ratowaniu świata. Wiemy na razie tyle, że bohaterem Lost Odyssey jest Kaim Argonar, człowiek skazany na życie przez tysiąc lat, pozbawiony możliwości odejścia z tego świata, nieśmiertelny. Brzmi to dość euforystycznie, ale w gruncie rzeczy jest to tragedia tego człowieka, musi on bowiem patrzeć jak jego przyjaciele i ukochane osoby przemijają na jego oczach, starzeją się, on sam zaś nie może nic z tym zrobić.
Przyjdzie nam więc uczestniczyć w życiu i historii Kaima, będziemy towarzyszyć mu w wędrówce przez czas, obserwować jak zmienia rodziny, wielokrotnie się zakochuje, chowa zmarłych, walczy w wielu wojnach i popada w wiele konfliktów. Wszystko to dziać się będzie w świecie technokratycznym, w którym ludzkość nauczyła się korzystać z ciemnych mocy. Sakaguchi przyznaje, że dzięki śledzeniu pojedynczych dni z życia Kaima, mijającego czasu, codziennych problemów, uda się uniknąć prostego, schematycznego podziału fabularnego na walkę dobra ze złem. O napisanie scenariusza poproszono znakomitego twórcę japońskiej sztuki fabularnej, wielokrotnego zdobywcę nagród – Kiyoshiego Shigematsu. Ten ostatni zapewnia nas, że nieraz fabuła Lost Odyssey wyciśnie z nas łzy. „Będziecie płakać" – zapowiada.

Grafika

Wspomniałem już, że Mistwalker to prawdziwy dream team artystów? To warto poprzeć tę tezę kilkoma nazwiskami. Na pierwszy ogień idzie designer, któremu zawdzięczamy taki, a nie inny obraz świata i postaci, czyli Takehiko Inoue. Twórca kultowych mang Slam Dunk i Vagabond. Inoue nigdy nie grał w RPG, ale sam fakt zatrudnienia do gry pana Shigematsu wystarczył, by rysownik zgodził się zaprojektować postaci w grze. Warto dodać, że powstało wewnętrzne studio developerskie Mistwalkera, które stworzono właśnie z myślą o Lost Odyssey, a które nazywa się Feel Plus. To tam pracują zdolniachy z Square Enix, którzy postanowili zmienić front. Wśród znanych twórców są między innymi takie osoby, jak: Hiroshi Kawai, Daisuke Fukugawa i Takahiro Kaminagayoshi. Pierwszy zajmuje się głównie modelowaniem postaci w środowisku 3D, jak to wcześniej czynił przy takich grach, jak Final Fantasy 7 i Final Fantasy 9. Ten drugi pracował przy Final Fantasy Tactics i Legend of Mana jako tzw. Battle Planner. Takahiro bawi się teraz w reżysera, więc ma dość duży wpływ na realizację scenariusza.
Dość nazwisk, czas na efekty ich pracy – o ile pamiętacie trailery, które robiły wielkie wrażenie, to sam gameplay powinien mocno Was połechtać po gałkach ocznych. Gra hula na enginie, który daje poczuć moc Xboxa 360, ponoć w ruchu wygląda niemal tak samo, jak poprzednie trailery. Efekty świetlne, modele postaci, szczegółowość otoczenia, tekstury – wszystko powoduje szczękopad.

Demo

Trwające 40-60 minut demo daje już jakiś przedsmak tego, co nas czeka. Oto kilka ważnych informacji, jakie można uzyskać po kontakcie z wersją demonstracyjną. Gra ma trzymać stałe trzydzieści klatek animacji na sekundę, wyżej raczej nie podskoczy, zważywszy na szczegółowość i całą oprawę graficzną Lost Odyssey. Rozpoczęcie zabawy ma być interaktywne – wejście w świat gry ma przestać być tylko odtwarzanym filmikiem CG, czas coś w nim zacząć robić. Dobra robota. Co do systemu walki, to jest to typowa mechanika komend, jaką znamy z gier Square Enix, ale ma być bardziej rozbudowana. W każdym razie w demie system walki jest okrojony i nie oddaje tego, co czekać ma nas w pełnej wersji Odysei. Bohater jest nieśmiertelny, więc nie liczcie na napis „Game Over" po przegranej walce. Gra oferuje też ciekawe rozwiązania. Jednym z nich jest możliwość pochłaniania mocy. Otóż, w walce z kilkoma przeciwnikami, potwory będą mogły pochłaniać zdolności swoich ubitych towarzyszy, dlatego ostatni ze stojących podczas potyczki adwersarzy będzie najtrudniejszy do pokonania. Demo jest w stu procentach skończone, prawdopodobnie zostanie dodane do jednego z listopadowych numerów Famitsu, oraz, oczywiście, wcześniej zaprezentowane podczas tegorocznej wystawy Tokio Game Show. Dodam też, że muzykę tworzy nie kto inny, jak sam Nobuo Uematsu, który ma zamiar troszkę poeksperymentować z dźwiękiem. Dość powiedzieć, że motyw przewodni trailerów po prostu wgniata w ziemię. Muzyka będzie mocnym punktem tej gry.

Hironobu

To tyle, jeśli chodzi o oficjalne stwierdzenia, ale Sakaguchi ciekawie mówił też o grze podczas kilku wywiadów, w tym i podczas rozmowy z dziennikarzami Famitsu, gdy prezentował grę w formie grywanej. Mistrz nie leje wody, same konkrety:

Sakaguchi: Na samym początku fazy developingu nie byliśmy w stanie umieścić tak dużych ilości przeciwników, jakie widzicie w trailerach (chodzi o pole bitwy zatłoczone po brzegi rycerzami)***. Z czasem jednak udało nam się przyspieszyć i zoptymalizować kod gry, co pozwoliło nam wypełnić ekran tłumami przeciwników, jak w scenie początkowej Władcy Pierścieni. Miałem nadzieję pokazać coś podobnego w czasie rzeczywistym w grze.***

Scena nie kończy się jak zwykły film otwierający grę, nagle okazuje się, że te wszystkie tłumy są częścią kodu i zaczynamy grać. Wypada tylko podziękować konsolom nowej generacji za to, że potrafią coś takiego zrobić. Sakaguchi wypowiedział się też o współpracy z rysownikiem Takehiro Inoue.

Sakaguchi: Uważam, że możemy jeszcze wyciągnąć więcej z oprawy Lost Odyssey. Stan prac nad grafiką gry oceniam na 80 procent. Każdy model postaci w 3D był konsultowany z panem Inoue. Wysyłaliśmy mu gotowe postacie z gry (modele postaci uchwycone z różnych punktów widzenia)***, a on sugerował nam dodatkowe poprawki. Naprawdę chciałem oddać jego styl w tej grze, mamy masę takich poprawek jego autorstwa, a wszystkie dotyczą ważnych szczegółów. Czasem sugerował nam wydłużenie linii brwi, czasem chodziło o inne szczególiki wyglądu. Wszystko braliśmy pod uwagę.***

Gdyby ktoś tak słuchał pana Amano w FF9, może Zidane nie byłby taki zdeformowany. Każdy widział różnice w designie postaci ze szkiców mistrza Amano i finalne modele postaci. Po chwili Sakaguchi znów nawiązał do stylu rysownika:

Sakaguchi: Wpływ kreski pana Inoue był bardzo duży na całą grę. Moc konsol nowej generacji pozwoliłaby nam stworzyć prawdziwe fajerwerki graficzne, np. przy potworach, które mogłyby być naprawdę spektakularnie wykonane pod względem fantazji i barw, ale baliśmy się zepsuć atmosferę, jaką tworzy ten artysta.

Wypytany o szczegóły gameplayu mistrz zaczyna wić się jak piskorz, by uniknąć szczegółów, ale to człowiek konkretu, więc albo nic nie powie, albo zacznie mówić konkrety. W tym przypadku coś powiedział:

Sakaguchi: Cóż, mogę coś powiedzieć na temat systemu wzrastania (ang. growing)***. No więc w grze pojawią się inne postaci, które też będą nieśmiertelne, tak jak Kaim, i będą mogły dołączyć do jego drużyny. Jako opozycję traktuję normalnych ludzi z drużyny, którzy mogą zginąć i nie są długowieczni. W momencie, kiedy normalni członkowie drużyny umrą, to postaci typu Kaima*** (czyli te „specjalne")***, będą miały wybór, czy pochłaniać umiejętności martwych towarzyszy, czy też zostawić ich w spokoju. Założę się, że będziecie nie raz wahać się, czy warto naruszać cześć zmarłego. To unikalny system, chcę trochę potarmosić Wasze sumienia, zmusić do zastanowienia się.***

Gra zapowiada się rewelacyjnie, w końcu ktoś nas zmusi do moralnych wyborów, nawet, jeśli to tylko system walki. Wielkie brawa, jestem niepoprawny, bardzo niepoprawny. Pojawia się też kilka elementów czysto zabawowych, jak możliwość kopnięcia puszki, która zachowuje się bardzo realistycznie.

Sakaguchi: Takie rzeczy zdarzają się w czasie gry, ale uważam, że nie na dłuższą metę wykorzystanie mocy konsoli do takich rzeczy, to po prostu za marnotrawstwo (śmiech). W Lost Odyssey fizykę świata wykorzystam raczej w formie sekretów, jakie będzie można odkryć, lub w formie specjalnych sztuczek. Zamierzam zaimplementować je w system gry, ale w demie jedyne, co możecie zrobić, to kopać puszkę. LO ma bardzo duże środowisko ze swoją własną historią, w demie można też zdzierać plakaty ze ścian jako element interakcyjny, ale to i tak mało przy tym, co zamierzamy w dużej ilości zamieścić w pełnej grze. Wszystko to dodamy w końcowej fazie developingu. Chcemy opatrzyć naszych NPC'ów (Non Character Player – postacie kierowane przez konsolę) ***w indywidualne profile i historie na równi z zaimplementowaniem dużej ilości bezużytecznych, ale grywanych patentów jak te wymienione powyżej.***

I jeszcze coś o scenariuszu, żeby nie być czysto technicznym:

Sakaguchi: Pan Shigematsu wciąż pracuje nad skryptem, czasem pyta się mnie z żalem w oczach „Kiedy to się wreszcie skończy?" (śmiech). Jestem pewny, że napisał już dość dużo, by z tego materiału sklecić poważną nowelę. Większość tych materiałów wcielamy w postaci tysiącletnich snów/marzeń Kaima, które są jak pojedyncze historie, które czasem stają się elementem głównej linii scenariusza. Mamy tam tony krótkich, smutnych historii. Większość jest nawet krótsza niż tradycyjne „krótkie historie" gatunku. Przyznam, że wciąż zdarza mi się przy nich płakać.

Albo Sakaguchi do perfekcji opanował marketingową sztukę reklamy, albo po prostu mówi prawdę. Na koniec polecam jeszcze kilka słów Hironobu na temat daty wydania gry i innych projektów.

Sakaguchi: Lost Odyssey wydamy w 2007 roku, ale nie wiem dokładnie kiedy, na pewno najszybciej jak się da. Demo jest gotowe, podstawy systemu również, teraz jeszcze będę musiał przysiąść nad edycją map i dopracowywaniem eventów. W tym roku na pewno zdążymy z Blue Dragonem, nie mamy najmniejszych problemów z pisaniem gry. Mogę jeszcze powiedzieć, że nasz tytuł na Nintendo Dual Screena pt. ASH uderzy do sklepów pierwszej połowie 2007 roku. Wciąż pracujemy nad kilkoma sekretnymi projektami (jak choćby Cry On), ale o nich nie mogę nic powiedzieć. ■■

GRYWALNA GROZA

Witajcie ponownie marni śmiertelnicy – że tak się niesfornie przywitam, po czym co prędzej przejdę do meritum, gdyż kawał historii przed nami i zaledwie 11 998 znaków (łącznie z ową liczbą i tym nawiasem). // groza@neo-plus.pl

W roku 1996 ukazała się gra, która napoczęła nowy rozdział w historii wirtualnego horroru. Następnie zeżarła go w całości i chwiejnym krokiem podreptała przed siebie. Mowa oczywiście o Biohazard, czy też raczej Resident Evil, bo pod taką właśnie nazwą zasłynęła poza granicami Japonii. Pomimo faktu, iż nie była to produkcja pierwsza w swoim rodzaju (wystarczy wspomnieć wcześniejsze o ładnych parę lat Alone in the Dark czy Bioforge), nie sposób odmówić jej olbrzymiego wpływu jaki wywarła na późniejsze konsolowe produkcje spod znaku grozy. To właśnie po premierze RE utarło się nowe określenie gatunku – survival horror, sama gra natomiast, w momencie ukazania się na rynku, powalała. Doskonała jak na standardy AD 1996 grafika, klimatyczna oprawa audio i umiejętne zbalansowanie elementów przygodowych i zręcznościowych – to wszystko musiało zrobić wrażenie na niczego niespodziewających się graczach i recenzentach. I zrobiło. RE stało się grą po stokroć kultową (niezbyt mądre określenie ale w tym wypadku uzasadnione), sprzedało się w ziliardzie sztuk na całym świecie i zapoczątkowało tryumfalny marsz „survivali" przez konsolowe poletko.

Patrząc z dzisiejszej perspektywy, nie sposób nie zauważyć, że – obok rozwiązań genialnych – w Residencie zastosowano też co nieco niespecjalnie udanych. Niestety, wielu twórców nie potrafiło oddzielić ziarna od plew i bezmyślnie kopiując pomysły utrwalili w gatunku kilka elementów, bez których spokojnie mógłby się obyć. Ot, choćby horrendalnie katastrofalna gra aktorów podkładających głosy postaciom, w RE będąca poniekąd zabiegiem stylistycznym. Sporo wody upłynęło w Styksie nim developerzy odkryli, iż nie jest to element konieczny do sukcesu gry, przestali zatrudniać krewnych z osiedlowego kółka teatralnego do sesji nagraniowych i okaleczać swoje dzieła głosowymi koszmarkami. Nie sposób jednak zapomnieć, że do dziś nie zniknęły one z Residentów.

Druga część RE była naturalnym rozwinięciem „jedynki". Ładniej (tzn. brzydsze zombiaki), więcej (zombiaków) i weselej (rozwalać tabuny zombiaków). Gracze i prasa fachowa ponownie zaśpiewali unisono hymn pochwalny na cześć twórców. Jednak już przy trzeciej części, RE: Nemesis, dało się wyczuć zmęczenie materiału. Pomimo wprowadzenia nowatorskiego i rewelacyjnego elementu – tytułowego monstrum, niestrudzenie podążającego za postacią gracza, wprowadzając świetną i intensywną atmosferę zaszczucia, formuła „przynieś-podaj-poprzesuwaj posągi, w przerwach wystrzeliwując/omijając potworki" zaczęła się nieco przejadać. Seria zaczęła upodabniać się do jednego z jej nadgniłych bohaterów i konieczny okazał się zastrzyk świeżej posoki, nowe rozwiązania, które popchnęłyby ją w nowym, ekscytującym kierunku.

Niestety, nie były nim ani wydany wpierw jako exclusive na Dreamcasta RE: Code Veronica (wprowadzający niewiele więcej oprócz podbicia o oczko oprawy wizualnej) ani nieudane eksperymenty w rodzaju RE Gun Survivor i późniejszego sequela RE Dead Aim, mające na (nomen omen) celu uczynienie z gry typowego „celowniczka" w stylu Time Crisis czy House of the Dead. Niewątpliwie miłym gestem było wypuszczenie przez Capcom w 2002 roku remake'u pierwszego RE oraz odświeżonej wersji niedokończonej swego czasu Resident Evil 0, mającej ukazać się jeszcze na N64. Mniej miła dla większości fanów była wyłączność owych tytułów dla Nintendo GameCube. Odpicowane starowinki – mimo iż niewątpliwie cieszyły oko i ogrzewały serca i inne części ciała (no ręce przecie, zboczeńcy!) sentymentalnych fanów – nie przyniosły oczekiwanej rewolucji.

Niejaką nadzieję wzbudził przeznaczony do zabawy wieloosobowej RE Outbreak, stanowiący swego rodzaju zadośćuczynienie dla posiadaczy PS2 za pozbawienie ich zarezerwowanych dla Ninny tytułów. Niestety, europejscy gracze zostali pozbawieni opcji gry online z powodu „słabo rozbudowanej infrastruktury sieciowej". Tryb dla jednego gracza przez głupotę sterowanych przez konsolę botów i – co tu dużo gadać – sztampę rozgrywki nie wystarczył natomiast, żeby podźwignąć grę do statusu przeboju. Błąd ten chłopaki z Capcom naprawili przy okazji drugiej części – File #2.

Na diametralne odświeżenie trupiej serii przyszło fanom czekać aż do roku 2005, czyli niemal dekadę od premiery pionierskiej, pierwszej części. Resident Evil 4 uderzył niespodziewanie. Prezentowane wczesne demo gry nie zapowiadało rewolucji, a w dodatku dość intensywnie podśmiardywało grami o pewnym cichym miasteczku. Kiedy natomiast Capcom zaprezentował ostateczną wersję gry – jedynym słyszalnym dźwiękiem był huk uderzających o podłoże szczęk graczy. Zamiast typowego survival horroru, z przedefiniowanymi ustawieniami kamery, popierdółowatymi zagadkami i statycznymi wałkami, otrzymaliśmy rasową strzelaninę z drobnymi elementami przygodowymi. Uproszczone, intuicyjne sterowanie i kamera swobodnie podążająca za bohaterem okazały się strzałem w dziesiątkę. Co prawda Capcom nie odważył się do końca zerwać z korzeniami, stąd np. brak możliwości jednoczesnego poruszania się i strzelania oraz zwyczajowo koszmarny voice-acting. Cóż, tradycja – świętość, przeciw tradycji nic nie zwojujesz. Tak czy siak, dla serii, RE4 okazał się przełomem iście kopernikańskim.

NIE OD RAZU RZYM ZBUDOWANO...

Ale, ale, w pogoni za jedną z najważniejszych serii wirtualnego horroru wybiegliśmy mocno w przyszłość. Zapomnijmy więc jeszcze na moment o precjozach oferowanych przez ostatniego Residenta i powróćmy do mroków drugiej połowy lat 90. Po sukcesie RE, Capcom – zwęszywszy pewny zarobek – stworzył Dino Crisis. Grę w założeniach bliźniaczo podobną, z tym małym wyjątkiem, że snujących się zgniłków zastąpiono krwiożerczymi, prehistorycznymi gadami. Gra odniosła spory sukces i doczekała się dwóch kontynuacji, z których pierwsza – uproszczona i nastawiona bardziej na rozstrzeliwanie dinusiów niż zagadki – została przyjęta ciepło. Tego samego nie da się niestety powiedzieć o DC3. Wydane wyłącznie na Xboxa, pomimo ślicznej oprawy okazało się niegrywalnym gniotem, głównie za sprawą kamery, koncentrującej się raczej na ukazywaniu gadzich tyłków niż poczynaniach bohatera. Ach, byłbym zapomniał – fabuła gry została przeniesiona do roku 2548, na odległą od Ziemi kolonię. Tiaaa... Podobnie jak RE, tak i „dinozaurzy kryzys" doczekał się swojej gry obsługującej lightguna. Celowanie do jurajskich

MIŁOŚNICY KONSOLOWEJ GROZY NAJLEPIEJ CHYBA WSPOMINAJĄ PAMIĘTNY ROK 1999, KIEDY TO KONAMI PO RAZ PIERWSZY ZAPROSIŁO ICH DO PEWNEGO SENNEGO MIASTECZKA

gadzin okazało się jednak zajęciem równie mało pasjonującym jak walenie z plastikowego pistoleciku do ich przegniłych kuzynów.

Ciekawą alternatywę dla twórczości Capcomu zaproponowało Square, wypuszczając świetne Parasite Eve, będące niczym innym jeno japońskim RPGiem z elementami przygodówki i dynamicznym systemem walki. Wszystko to obficie skąpano w horrorowym sosie i obleczono w unikalnej, rzekłbym „deformacyjnej", otoczce. Filmiki przerywnikowe z tego tytułu do dziś potrafią zrobić wrażenie, zresztą akurat to w przypadku Square nie powinno dziwić. Być może gra okazała się zbyt eklektyczną mieszanką dla przeciętnego miłośnika elektronicznej rozrywki, gdyż wypuszczona na fali popularności pierwowzoru „dwójka" była już dosyć klasycznym survival horrorem. Okazała się jednak równie miodna jak poprzedniczka i nie zeszmaciła dobrego imienia serii.

Równie odświeżające podejście zaprezentowali twórcy Turoka, Iguana Studios, w swoim horrorowym debiucie – Shadowman. Skąpana w klimacie Hoodoo gra tpp oferowała ogromny, frywolnie poddający się eksploracji teren, na który składały się zarówno bagienne okolice Nowego Orleanu, jak i piekielna rzeczywistość Deadside, po której podróżowaliśmy mrocznym alter-ego głównego bohatera – tytułowym człowiekiem cieni. Galeria barwnych postaci, od Jaunty'ego – nawijającego z irlandzkim akcentem urokliwego węża z czaszką na miejscu łba, poprzez Nettie – ponętną, mimo czterystu krzyżyków na karku, kapłankę, kończąc na niezwykle charakterystycznych seryjnych mordercach, wcielających się tu w role bossów. Shadowman odniósł zasłużony sukces i doczekał się sequela, już na PS2. Choć bez wątpienia ładniejsza, kontynuacja nie zdołała podbić serc graczy tak, jak uczynił to jej poprzednik. Ale taki już bywa los sequeli.

Wracając na poletko tradycyjnych survival horrorów, ciekawą i nieco niedocenioną grą okazał się Clock Tower. Dwie cechy wyróżniające ten tytuł z tłumu to przesunięcie szali raczej w stronę rozwiązywania zagadek (przez większość czasu w CT grało się niczym w przygodówkę point & click) niż potyczek z monstrami oraz wprowadzenie prawdziwie przerażającego oponenta w postaci karła wyposażonego w parę nożyc, które z uwagi na gabaryty służyć mogłyby do strzyżenia mamutów. Dzięki nieustępliwości małego degenerata, ganiającego bohaterkę po zamkniętych, ciasnych pomieszczeniach, gra potrafiła wykreować atmosferę autentycznej paniki. Warto wspomnieć, że gra, sprzedawana na Zachodzie pod tytułem Clock Tower, była w istocie sequelem (pierwsza część nie opuściła granic Kraju Kwitnącej Wiśni). Dwóm późniejszym odsłonom serii nie udało się dorównać poprzedniczce, przy czym o ile w CT3 (PS2) dało się grać, tak CT2 zdecydowanie można sobie darować.

Miano najbardziej unikalnego podejścia do survival horroru należy się jednak dziełku Kronos Studios zatytułowanemu Fear Effect. Jeden rzut okiem na cell-shade'owaną (po raz pierwszy na PSX) oprawę wystarczy, by zwrócić baczną uwagę na tę produkcję. Oprócz sugestywnej grafiki FE i jego kontynuacja (a właściwie prequel) FE: Retro Helix zasłynęły z wciągającego scenariusza i sugestywnych scen.. Hmm... Z braku lepszego określenia, „seksualnych". Wypada dodać, iż jest to chyba jedyny przypadek zastosowania cell-shadingu w konsolowym horrorze (nie licząc wczesnej wersji House of the Dead 3, w którym ostatecznie postawiono na tradycyjne metody generowania grafiki).

Jednak miłośnicy konsolowej grozy najlepiej chyba wspominają pamiętny rok 1999, kiedy to Konami po raz pierwszy zaprosiło ich do pewnego sennego miasteczka, znanego jako Silent Hill. Cóż mam jednak zawrzeć w kilkunastu linijkach tekstu na temat gry, która zapoczątkowała serię, do której wielu czytelników Neo+ modli się po przebudzeniu? OK, bez zbędnej czołobitności, największą dla mnie zaletą pierwszego SH była nie tyle sama historia, co ciągła atmosfera grozy towarzysząca graczowi. Podkreślam – ciągła. Bez sztucznego budowania napięcia w stylu „muzyka narasta, zaraz wyskoczy potwór", ciche wzgórze straszyło przede wszystkim tym, czego widać nie było, a co działo się w umyśle grającego. To zdecydowanie jeden z lepszych przykładów dowodzących, że bez wyobraźni odbiorcy cała ta zabawa lękami nie miałaby racji bytu. Druga część gry, nie tylko według niżej podpisanego najlepsza w serii, połączyła atmosferę ciągłego niepokoju z wciągającą, przejmująco smutną i poruszającą historią. Każda kolejna część SH przyjmowana była owacyjnie ale, po prawdzie, były na to skazane – moim skromnym zdaniem właśnie przez „dwójeczkę". Wraz z trzecią częścią seria zatoczyła swoiste kółeczko, jedyną sensowną opcją pozostało więc pójście dalej i wprowadzenie odświeżających zmian. Czy SH4: The Room wywiązało się z tej funkcji – zdania są podzielone. Część fanów narzekała na zrezygnowanie z większości charakterystycznych dla serii „gadżetów gameplay'owych", podczas gdy inni zgodnie uznali, że lepiej eksperymentować niż pozwolić tytułowi skostnieć i zapiec się w schematach. Pozostaje pytanie o przyszłość sympatycznego miasteczka. Czy czeka nas powrót do korzeni ubrany w next-genowe ciuszki, czy też rewolucja?

Tyle na dziś. Za miesiąc – zwieńczenie Wirtualnej Grozy Historyi Krutkyej Acz Treściwej, czyli czasy nowożytne. Przypominam też o nadsyłaniu propozycji na listę najstraszniejszych/najmocniejszych i ogólnie przeokropnie straszliwych scen w historii gier. Do zobaczenia... Po drugiej stronie. Muahahaahahahahaa... ekhem, khem. Tak. Właśnie. ■■ DrMax

AMIGA 500
I JEJ LICZNE RODZEŃSTWO

TECHNIKALIA

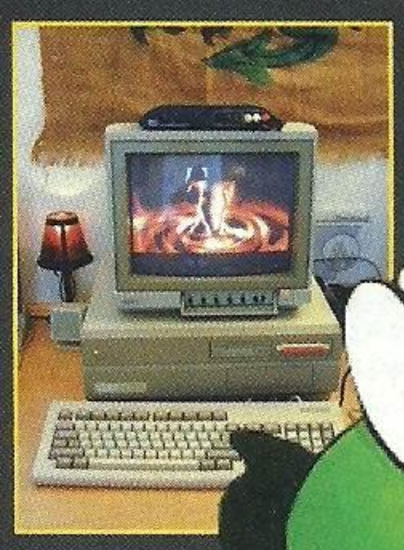
Procesor: Motorola MC68000 | Zegar: 7.14 KHz | Pamięć: 512 KB RAM | Maksymalna rozdzielczość: 640 x 512 piksele | Format nośnika: 3.5 cala dyskietka | Paleta kolorów: 64 na ekranie z palety 4096 | Dźwięk: Stereo, 4 kanały, 22 KHz, 8-bitowy | Pojemność dysku: do 756 kB

TO BYŁY NAJLEPSZE LATA...

Nikt nigdy nie nazwał jej „komputerem" – z wyjątkiem tych setek dzieciaków, które przekonywały rodziców, że potrzebna im będzie do nauki. Lepszym określeniem było „królowa gier", albo bliżej naszych czasów – „pierwsza prawdziwa zabawka do gier". Był moment, kiedy Amiga dosłownie rządziła rynkiem elektronicznej rozrywki, a każdy, kto poważnie myślał o hardcore'owym graniu stawiał ją na pierwszym miejscu – przed Nintendo, PC i innymi dziwactwami ze Wschodu. Nikt nie myślał wówczas o kanciastym PC, małej ilości RAMu, czy kolejnych błędach w DOSie. Chciałeś grać, kupowałeś Amigę 500. Chodziłeś na coniedzielne giełdy, nagrywałeś „bajki", podpisywałeś dyskietki czarnymi mazakami. Nie było innej opcji.

Początki Amigi nie były jednak wcale złote.

Znacie firmę Commodore, prawda? Amerykański gigant pojawił się na rynku wcześnie, bo w drugiej połowie lat siedemdziesiątych, ale zanim w jego szeregach padł temat Amigi, wcześniej próbował on szczęścia z dwoma modelami komputerów. Pierwszym dzieckiem wielkiego C był komputer o nazwie VIC-20 – wyposażony w 3,4 KB pamięci RAM „potwór", zdolny do wyświetlania obrazu w rozdzielczości 184x176. Mimo iż zabawka generowała dobry (jak na tamte czasy) obraz i dźwięk, a jej pamięć można było rozszerzyć nawet do 19,5 KB, to z powodu nikłego zainteresowania nie utrzymała się na rynku zbyt długo. Następcą VICa-20 był C64, najpopularniejszy komputer-zabawka autorstwa Commodore. Rozdzielczość 320x200, 64 KB pamięci RAM i oddzielny generator dźwięku sprawiały, że maszyna była wręcz stworzona do gier. Przy takich parametrach bez problemu można było konwertować gry z automatów, w tym takie hity, jak Pac-Man, Frogger, czy Arkanoid. Szał na „komodorka 64" był bezdyskusyjny, ale nie tak długofalowy, jak przewidywano. W roku 1985 rozrywka przed telewizorem zaczęła domagać się nowych rozwiązań, a graczom potrzebna była maszyna, która wzniesie elektroniczną zabawę na nowy, znacznie wyższy poziom.



W tym samym czasie na scenie pojawiła się grupa o nazwie Hi-Toro, której marzeniem było wybudowanie komputera połykającego parametrami oferty Atari i Commodore zebrane do kupy. Jednym z członków Hi-Toro był Jay Miner, były pracownik Atari, który w zamierzchłych czasach pomagał Włochom w wybudowaniu kilku modeli atarynek. Tym razem jednak Jay marzył o czymś zaawansowanym technicznie, co nie kojarzyłoby się graczom bezpośrednio z komputerem. W poszukiwaniach nazwy dla projektu Hi-Toro padło na nazwę „Amiga", która po hiszpańsku oznacza po prostu „koleżankę". Hi-Toro kontynuowało swój projekt, a wynikiem tych prac były trzy potężne procesory: Agnus, Portia i Daphne. Jay ponadto nalegał, aby jego maszynę napędzał procesor Motorola 68000, ponieważ w 1982 roku był to najpotężniejszy scalak na rynku. Wszystkie niezbędne scalaki Amigi wyjechały z fabryki w roku 1983, a w styczniu 1984 Jay i ekipa zaprezentowali maszynę na wystawie CES w Chicago.

Niestety, Hi-Toro nie miało środków, aby masowo produkować Amigę i dlatego developerzy liczyli na żywe zainteresowanie ze strony inwestorów i sponsorów. Stawka była naprawdę wysoka – musicie wiedzieć, że świeżą technologią Jaya zainteresowane były cztery wielkie firmy – Sony, Apple, Philips i Hewlett Packard. W wyniku słabej kondycji finansowej i nie do końca owocnych negocjacji Amiga Inc. zapożyczyła się na milion dolarów w Atari, aby kontynuować rozpoczęty projekt. Szybko jednak stało się jasne, że firma nie ma szans, aby te pieniądze zwrócić i wierzcie, że niewiele brakowało, a Amigę przejęliby twórcy atarynek. Szczęśliwie, na dwa dni przed upływem ostatecznego ultimatum, długi Amigi wykupiło Commodore i w ten sposób Jay Miner (wraz z chłopakami) stał się własnością wielkiego C.

W wyniku tej fuzji narodził się komputer, o którym Miner marzył od blisko trzech lat – Amiga 1000! Dzięki wielozadaniowości poszczególnych chipów, maszyna spokojnie wyświetlała 32 kolory (a dzięki specjalnemu modyfikatorowi HAM – 4096 kolorów) na ekranie, generując przy tym bezkonkurencyjny, 8-bitowy dźwięk stereo. Wraz z A1000 zaprezentowany został nowy system operacyjny AmigaOS oraz aplikacja rozruchowa – Kickstart. Niestety, początkowo Kickstart należało za każdym razem wgrywać do Amigi ręcznie z dyskietki – dopiero w późniejszych wersjach „przyjaciółki", system wrzucany był automatycznie do ROMu.

Co by jednak nie mówić, Amiga przyjęła się doskonale, a zachęcone jej sukcesem Commodore kontynuowało pracę nad kolejnymi modelami. Problemem wszystkich Amig była jednak wysoka cena zakupu. Cena pojedynczej maszyny rzadko spadała poniżej 1000 dolarów, co raczej nie czyniło z niej produktu dla mas. Dodatkowo Jay Miner nie był zachwycony pomysłem Commodore, aby nowe modele Amigi emulowały PC i pół życia spędził na bronieniu tej koncepcji.

Wreszcie w roku 1987 światło dzienne ujrzała Amiga 500, która dzięki niskiej cenie (360 funtów za sztukę) stała się pierwszą przystępną maszyną dla ludu. Technicznie, Amisia 500 podobna była do modelu A2000 (miała slot do rozszerzenia pamięci), a dzięki nowemu chipowi graficznemu (ECS) wyświetlała AŻ 64 kolory na ekranie. W 1988 roku zazdrosne Atari pozwało Commodore do sądu za to, że firma C nie dzieli się z nim procentami od sprzedaży Amigi. Proces jednak szybko się zakończył, gdyż Atari nie miało do Amigi żadnych praw. Rok 1990 był dla „przyjaciółki" niezwykle ważny. Commodore wypuściło dwa nowe modele Amigi – A3000 oraz A500 Plus. „Trzy tysiące" kosztowała równo... 3300 funtów i była mocarnym, 32-bitowym systemem wyposażonym w chipset graficzny ECS i procesor Motorola 68030. Maszynę napędzał nowy Kickstart 2.0, a dostępna była w dwóch wersjach: Tower (A3000T) oraz z systemem operacyjnym Unix (A3000UX). Sporym rozczarowaniem okazał się natomiast Amiga 500+, która z powodu słabego rozbudowania względem poprzedniczki, nie cieszyła się jakimś większym powodzeniem.

Początek lat dziewięćdziesiątych należał do Amigi 500. Street Fighter 2, Superfrog, Ruff 'n' Tumble, Zool, seria Goblins, Legend of the Monkey Island, Jaguar XJ220... wiele osób mówiąc o Amidze miało na myśli starą, dobrą A500. Natychmiast uformowały się frakcje pecetowców i amigowców, które spierały się o to, co jest lepsze, a co gorsze. Amiga miażdżyła peceta grafiką, biblioteką gier, łatwością obsługi i nieprawdopodobnie rozwiniętą sceną undergroundową. Klon natomiast wygrywał wielozadaniowością, biurowym przeznaczeniem i możliwością rozbudowy o nowe podzespoły. I właśnie ten brak elastyczności Amigi, czyli niemożność wymiany procesora na nowszy, dokupienia pamięci czy zewnętrznego dysku HDD sprawiła, że z początku słaby PC prześcignął ją nagle o całe lata świetlne. Podziemie Amigi nie umarło – w niektórych kręgach komputer żyje nadal, ale po tym, jak gracze wybrali PC nic nie wskazuje, aby Amiga znowu pojawiła się na ich ustach. Szkoda.

Obecnie rozwojem komputerów Amiga zajęły się dwie firmy – Hyperion i Eyetech – nadal też rozwijany jest system operacyjny „przyjaciółki" – AmigaOS, korzystający z procesorów PowerPC. Niemal równolegle z AmigaOS, od wielu lat rozwija się darmowy system MorphOS – działający na kartach Blizzard-PPC, CyberStormPC i w undergroundowych komputerach Pegasos.

KUPUJESZ?

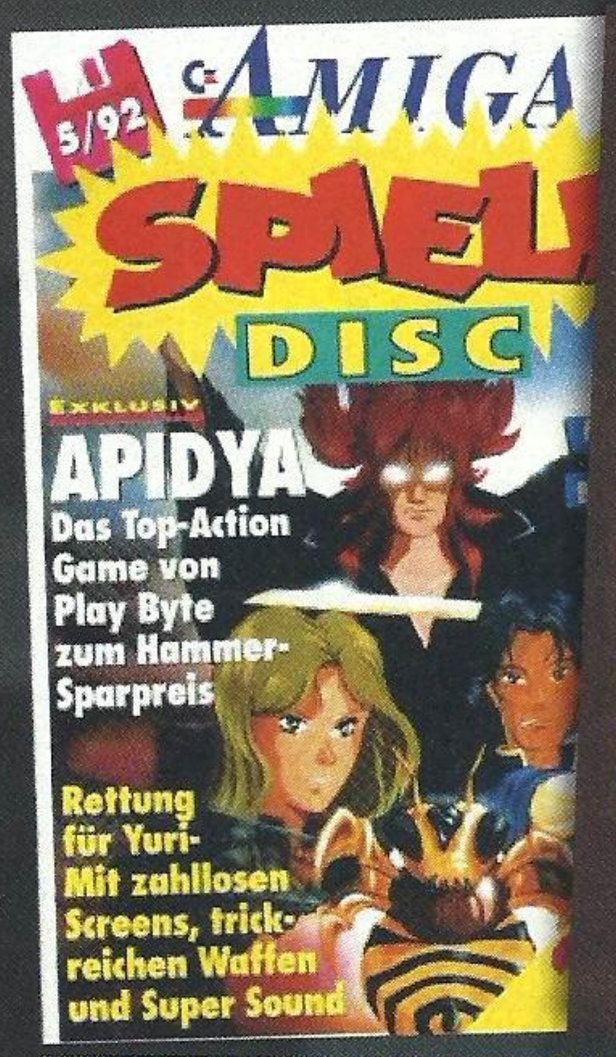
Marzy się Wam kultowy sprzęt za symboliczne grosze? Atakujcie Allegro. Goła Amiga 500 wraz z myszką kosztuje tam nawet 30 złotych! Drożej, bo około 100 złotych przyjdzie Wam wydać na Amigę 600 z 2 MB pamięci RAM. Najlepsza i najbardziej dopasiona Amiga 1200 (ach te kości AGA...) wyniesie Was nie więcej, niż 200 złotych. Napaleńcy i kolekcjonerzy powinni zaopatrzyć się dodatkowo w napęd CD do Amigi (cena – 150 zł) oraz twardy dysk za 50 zeta. Ceny gier są nieznane. Amiga rządziła w czasach, kiedy na polskim rynku nie było jeszcze ustawy o prawach autorskich w związku z tym internet pełen jest darmowych, pełnych wersji hitów sprzed lat (Superfrog to masakrator), a i sami sprzedawcy z reguły dorzucają do Amigi kilkaset dyskietek po brzegi wypełnionych softem.

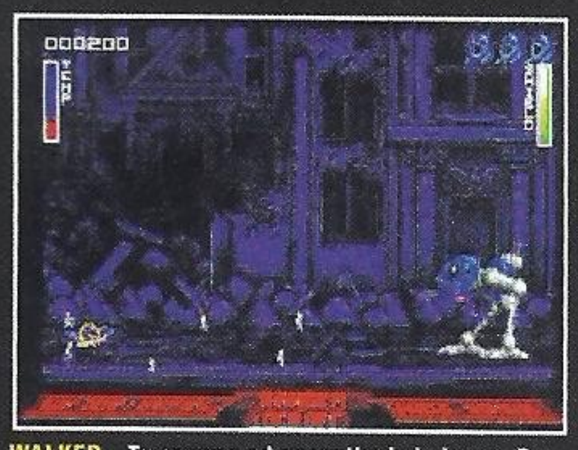
SZEŚĆ RAZY HIT!

Amiga miała setki, jeśli nie tysiące znakomitych gier. A w naszej pamięci szczególnie zapisały się...

SUPERFROG – Żaba w pelerynie to jedna z najlepszych rzeczy, jakie pojawiły się w świecie platformówek 2D – a przynajmniej na początku lat dziewięćdziesiątych. Kiedy zła wiedźma porywa ukochaną naszego bohatera, a on sam zmieniony zostaje w ropuchę, pozostaje już tylko... usiąść nad jeziorem i płakać do własnego odbicia w tafli wody. Na szczęście po wypiciu magicznej lemoniady, żabol mężniał i gnał prosto do porwanej kobiety. Kartą przetargową Superfroga była przepiękna, bajkowa oprawa video, rewelacyjna muzyka, mnóstwo, naprawdę mnóstwo świecidełek, dopałek i bonusów do zebrania oraz ogromne zróżnicowanie poziomów. Superfrog był jedną z najlepszych platformówek, jakie na Amidze kiedykolwiek zadebiutowały! Pokłony dla niej.

THE LOST VIKINGS – Co za gra! Oto trzech wikingów – Olaf, Eryk i Baleog, których zadaniem jest powrót do rodzinnej wioski. Wierzcie lub nie, ale tych trzech osiłków porwał mały, nikczemny kosmita – Pomidor. Patent „Zagubionych Wikingów" polegał na tym, że przez całą grę sterowaliśmy nie jednym, a trzema bohaterami. Mało tego, ich współpraca była konieczna, aby sukcesywnie kończyć kolejne plansze. Rudy Eryk był mocny, Baleog rewelacyjnie posługiwał się mieczem i łukiem, zaś Olaf do perfekcji opanował tarczę i skakanie z większych wysokości. Eryk wskakiwał na niedostępne dla pozostałych półki, Olaf bezpiecznie skakał z wysokości, a Baleog czyścił mieczem drogę. Pomysł kooperacyjnej zręcznościówki pojawił się potem w wielu grach.





WALKER – Tu sprawa od początku była jasna. Potężny, dwunożny mech, niekończąca się amunicja i mnóstwo panikujących ludzi, których trzeba zamienić w krwawą masę – oto wszystkie założenia gry. Walker był krwawy i niesprawiedliwy (przynajmniej dla uciekających piechurów) aż do przesady, a podpisali się pod nim (niespodzianka, niespodzianka) – panowie z przyszłego Rockstar North! Kto jak kto, ale ten developer zawsze był bezwzględny dla niewinnych ludzi. Jak na zręcznościówkę 2D, świetnie rozwiązano sterowanie. Przyciskami na klawiaturze kierowaliśmy maszyną, zaś myszką wskazywaliśmy kolejne cele do rozwałki. Ciężko oprzeć się wrażeniu, że Walker wymyślony został z nudów przez jednego z niewyżytych programistów. Pomysł okazał się jednak na tyle dobry, że natychmiast dorobiono mu fabułę (podróże w czasie), prawdziwego bohatera (strzelający na wszystkie strony mech) oraz cel (zniszczyć wszystko). Kapitalna, bezmózga sieka! Polecamy!

AGONY – Chcecie odmiany? Marzy Wam się coś artystycznego i chwytającego za serce? Oto Agony, potężna i unikalna strzelanina 2D wydana przez samo Psygnosis. Zastanawialiście się kiedyś, czym właściwie jest sowa, która pojawia w logo tej firmy? W Agony macie możliwość sprawdzić ją w roli głównego bohatera gry! Sowa, a właściwie Alestes – leci w prawo i strzela do wszystkiego, co się rusza. Środowisko, w którym gramy, wszystkie tła i przeciwnicy są tak pieczołowicie wykonani, jakby namalowali ich artyści i geniusze, a nie zwykli programiści, czy graficy. Agony jest płynne i piękne aż do bólu – począwszy od samej gry, a skończywszy na przecudnych obrazach wyświetlanych w przerwach miedzy poziomami. O tak, musicie wiedzieć, że Agony wyciskało z Amigi 500 ostatnie soki – gra fruwała w rozdzielczości 640x512 i nawet przez moment nie było widać, że pracuje raptem w 16 kolorach. Tym, co bolało, był naprawdę wysoki poziom trudności – ilekroć sowa traciła swoje życia, Agony rozpoczynało się od nowa!

CANNON FODDER – „Wojna nigdy nie była tak zabawna" – tymi słowami Sensible Software witało graczy spragnionych prostej i efektownej wyrzynki. Oto historia czteroosobowego oddziału żołnierzyków, którzy wojnę traktują bardzo na luzie. Wojaków należało przeprowadzić z jednego końca mapy na drugi, a po drodze wybić tyle nazistowskiego towaru, ile tylko się dało. Cannon Fodder miał bardzo humorystyczny wydźwięk. Żołnierzyki posłusznie wykonywali wolę grającego – łazili i strzelali dokładnie tam, gdzie wskazał im kursor. Bardzo ciekawie reagowali też przeciwnicy – kiedy dostawali po kulce w korpus – wrzeszczeli, zataczali się, śmiesznie odskakiwali i sam już ten widok przysparzał grającemu mnóstwo satysfakcji! A gra łatwa nie była – im dalej, tym więcej przeciwników, celniejsze serie z automatów i większe plansze. Mimo iż grało się po prostu cudnie, gra serwowała momenty, które powtarzało się z pianą na gębie po kilkanaście razy. Aha, Cannon Fodder było na tyle smaczne, że psycholodzy i socjolodzy nie zostawili na nim suchej nitki.

RUFF 'n' TUMBLE Młody Ruff bierze w łapy karabin maszynowy i zaczyna przebijać się przez bajecznie kolorowe plansze. Pewnego dnia chłopak budzi się na wrogiej planecie, którą zarządza złośliwy Dr Destiny. Okazuje się, że doktorek ma pod swymi rządami całe rzesze robotów, które bez oporów wykonują jego wolę. Nie trzeba zatem dodawać, że palec wskazujący Ruffa nie schodził ze spustu, a przeciwników było po prostu za mało, aby z nim wygrać. Grą rządziły przede wszystkim fenomenalne fajerwerki graficzne i eksplozje. Kiedy Ruff ostrzeliwał z karabinu przeciwnika, słychać było głuchy, metaliczny dźwięk, po którym blaszany oponent soczyście eksplodował. Można się sprzeczać, że Ruff 'n' Tumble to platformówka, ale tak naprawdę zbieractwo i skakanie po półkach były przykrywką do solidnej jatki i strzeleckiej orgii. Cudowny prekursor Ratcheta!

UPADEK AMIGI W PIGUŁCE...

Po pierwsze, wszystkie promocyjne siły firmy Commodore (a nie były one zbyt wielkie) poszły w promowanie modelu Amiga 500. Jeśli słyszeliście o legendarnym szaleństwie na punkcie Amigi, prawdopodobnie chodziło właśnie o model „pół tysiąca", który na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych był obowiązkowym wyposażeniem każdego „pokoju prawdziwego gracza". Błędem było natomiast nie wyposażanie A500 w złącze twardego dysku. Amiga 500 miała zbyt mało pokładowego RAMu, przez co gry (nierzadko mieszczące się na 7 dyskietkach) należało cierpliwie i z mozołem wgrywać. Braki w architekturze owocowały niedostatkami porządnego oprogramowania, toteż brak twardego dysku był ogromnym bólem A500. Amiga zbyt późno zrozumiała, że HDD to podstawa, zaś umieszczenie złącza HDD w A600 i A1200 było jak leczenie dogorywającego w zgliszczach truposza.

Po drugie, wolny procesor A500 sprawiał, że PC wyszedł w końcu na prowadzenie. Powiedzcie sami. Czym była amigowa Motorola 68000 (8 MHz), czy 68020 (14 MHz) przy pececie, którego scalak 386DX wyciskał do 40 MHz?

Po trzecie, pogrzebał ją brak specjalistycznych układów do obróbki grafiki 3D. Amigowy bitplane to zdecydowanie za mało, aby A500, A600, czy A1200 mogły kiedykolwiek cieszyć się trójwymiarowymi shooterami. Jay Miner nie mógł przewidzieć, że ludzie dostaną w końcu hopla na punkcie Dooma i jego klonów, których Amiga nie była w stanie pociągnąć.

Po czwarte, zamknięta architektura Amigi powodowała, że sprzęt nie rozwijał się. Użytkownicy A500, którzy dość mieli archaicznej maszyny, nie mieli innego wyjścia, jak kupować sobie A1200, potem A3000, A4000 i tak dalej. Pecetowe umieszczanie wymienialnych podzespołów na płycie głównej okazało się strzałem w dziesiątkę.

Po piąte zaś... co tu dużo mówić. Commodore oszczędzało na wszystkim, a na marketingu w szczególności. Nic dziwnego, że słabo promowana, zamknięta konstrukcyjnie Amiga nie wytrzymała starcia z PC.

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

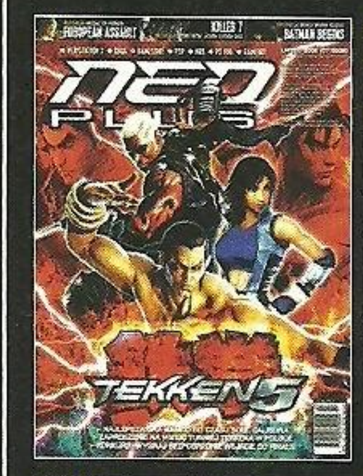
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

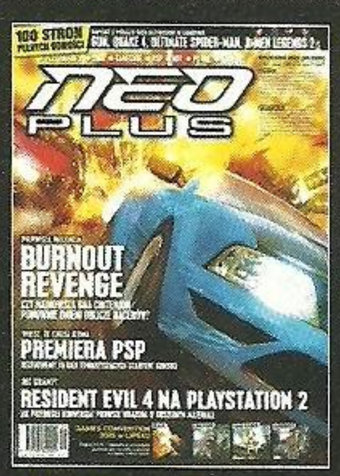
PEŁNA LISTA DOSTĘPNYCH NUMERÓW ARCHIWALNYCH WRAZ Z ZAWARTOŚCIĄ ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE WWW.NEO-PLUS.PL

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -



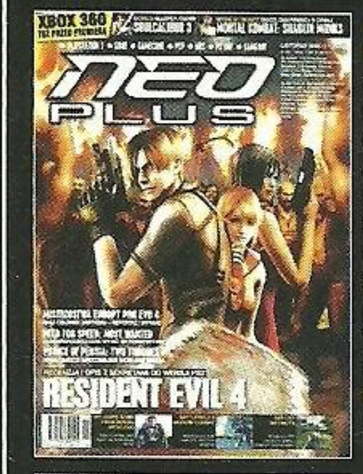
NEO PLUS 78 lipiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część druga
RECENZJE: Medal of Honor: European Assault, Killer 7, Batman Begins, Tekken 5, Dead to Rights 2, Advent Rising, Juiced, Formula One 2005, Raze'a Hell, Sonic Collection, Spikeout, SCAR, TT Superbikes, Yoshi Touch & Go i inne!

NEO PLUS 79 sierpień 05
SPECJAŁY: Beat Down, Rainbow Six: Lockdown, Darkwatch: Curse of the West
RECENZJE: Arc The Lad: End of Darkness, Capcom Fighting Jam, Conker: Live and Reloaded, Sid Meier's Pirates!, Samurai Western, Steel Battallion, Super Monkey Ball Deluxe, Myst IV Revelations, Destroy All Humans i inne!



NEO PLUS 80 wrzesień 05
NEWS: Square-Enix Party, Xbox 360, Zelda: Twilight Princess i inne.
RECENZJE: Burnout Revenge, 187 Ride or Die, Resident Evil: Outbreak File #2, Beat Down: Fist of Vengeance i inne!
SPECJAŁ: Premiera PSP, relacja z Games Convention 2005

NEO PLUS 81 październik 05
SPECJAŁY: Tokyo Game Show 2005, Jak Sly z Ratchetem, Soulcalibur III, Call of Duty: Big Red One
RECENZJE: Burnout: Legends, Conflict: Global Storm, Spartan: Total Warrior, SSX On Tour, Total Overdose, Nintendogs: Labrador & Friends, Genji: Dawn of the Samurai, The Suffering: Ties That Bind i inne

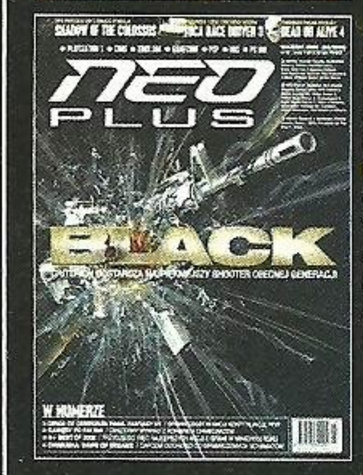


NEO PLUS 82 listopad 05
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 5, Soulcalibur 3, Battlefield 2: Modern Combat, Far Cry Instincts, Jak X Combat Racing, Ninja Galden Black, Mortal Kombat: Shaolin Monks, EyeToy: Play 3 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 przed premierą, Prince of Persia: The Two Thrones, Need For Speed: Most Wanted
RECENZJA I OPIS: Resident Evil 4 PS2

NEO PLUS 83 grudzień 05
RECENZJE: Prince of Persia: The Two Thrones, Grand Theft Auto: Liberty City Stories na PSP, Meteos, Ratchet: Gladiator, WRC: Rally Evolved, Need for Speed: Most Wanted, Advance Wars: Dual Strike, Tony Hawk's American Wasteland i inne
SPECJAŁ: Co nas czeka w 2006 oraz relacja z obcowania z Shadow of the Colossus

NEO PLUS 84 styczeń 06
NEWS: Final Fantasy XII, Dragon Quest VIII i inne
RECENZJE: Perfect Dark Zero, Condemned: Criminal Origins, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3, Quake 4, True Crime: New York City, 50 Cent: Bulletproof, Devil Kings, Half-Life 2 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 - test konsoli oraz recenzje pierwszych gier!

NEO PLUS 85 luty 06
SPECJAŁY: The Godfather, Black, Pociąg do Hollywood, czyli gry na licencjach
RECENZJE: Shadow of the Colossus, Project Zero 3, Donkey Konga 2, Suikoden Tactics, Battalion Wars, Geist, Knights of the Temple 2 i inne



NEO PLUS 86 marzec 06
SPECJAŁY: BEST OF 2005 - Ranking 35 najfajniejszych akcji 2005 roku, Onimusha: Dawn of Dreams
RECENZJE: Black, Dead or Alive 4, Ridge Racer 6, TOCA Race Driver 3, Tales of Eternia, Mario & Luigi: Partners in Time, FIFA Street 2, Resident Evil: Deadly Silence i inne

NEO PLUS 87 kwiecień 06
SPECJAŁ: PSP vs. DS: Drugie starcie, Crapmasterzy, czyli słowo o twórcach najgorszych gier świata
RECENZJE: Ojciec Chrzestny, Pro Evolution Soccer Management, Daxter, Final Fight: Streetwise, Midnight Club 3: DUB Edition Remix, Onimusha: Dawn of Dreams, Driver: Parallel Lines i inne!

NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Megaraport o Final Fantasy XII
RECENZJE: Dragon Quest: The Journey of the Cursed King, Elder Scrolls IV: Oblivion, Tourist Trophy, Kingdom Hearts 2, Far Cry Instincts Evolution, SOCOM 3: U.S. Navy Seals, Tomb Raider: Legend, Street Fighter Alpha 3 MAX, Ape Escape 3 i inne!

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – część pierwsza
RECENZJE: Metroid Prime: Hunters, Prof. Kawashima's Brain Training, Singstar Rocks, Top Spin 2, Far Cry Instincts Predator, Odama, Rogue Trooper, Syphon Filter: Dark Mirror, Da Vinci Code, New Super Mario Bros. i inne!

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

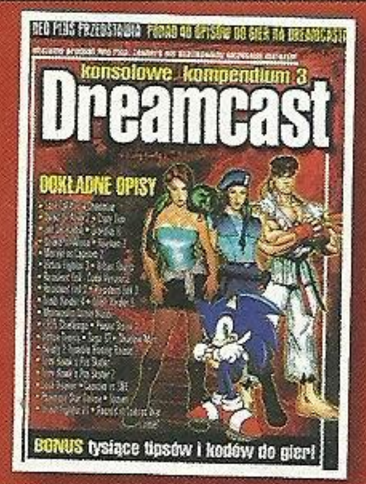
Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

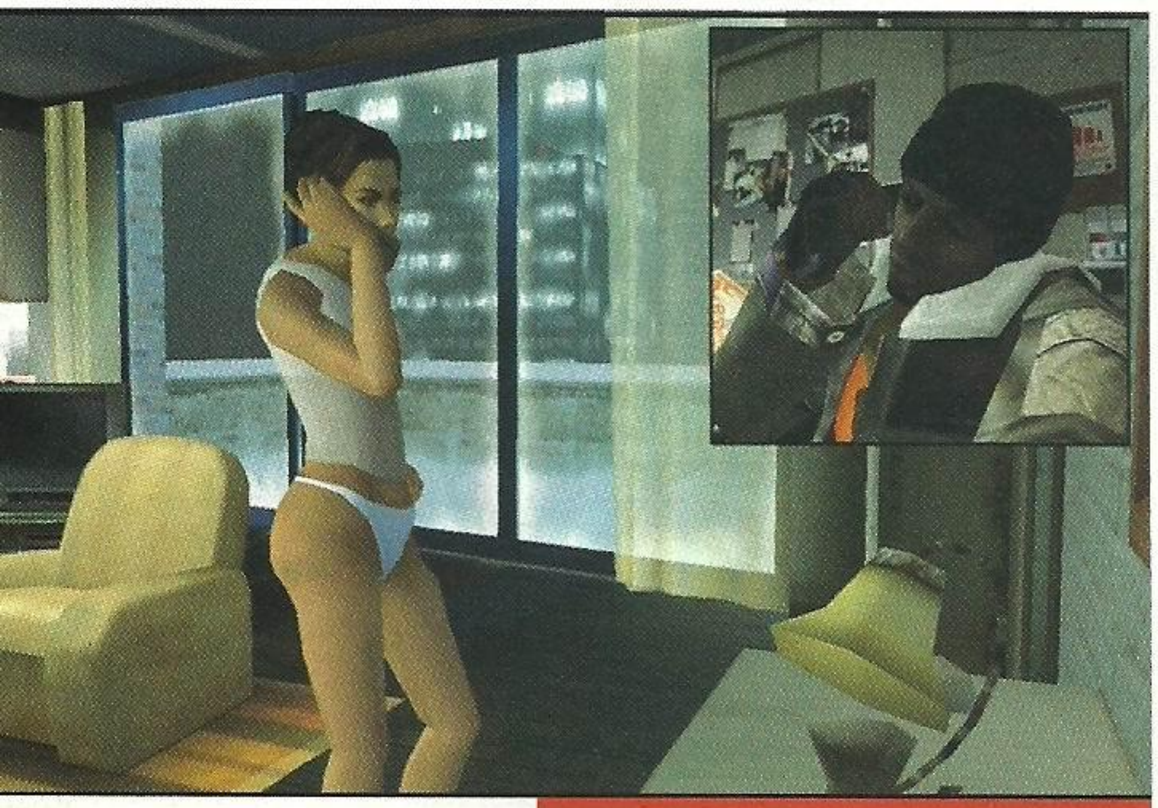
Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana



WITAJCIE

Witam. W tym miesiącu było bardzo dużo gier i bardzo mało listów, więc jest też i bardzo krótko, ale do dłuższych form wrócimy za miesiąc. Chyba, że się i se nie popiszecie.
Wiecie jak to jest.
Wy ślecie, ja odpisuję.

email: banan@neo-plus.pl

SMS: 0507 814 753
Opłata jak za standardowego SMSa

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1,
00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Właśnie zassałem trailer Gran Turismo HD i wygląda na to, że pojawi się w nim Ferrari!

Zgadza się, piszemy o tym w relacji z TGS. Też się cieszymy.

Cześć, chciałbym kupić PS3 ale nie wiem, jakie gry wyjdą na tę konsolę w pierwszych miesiącach. Czy moglibyście je opisać? /mario

Piszemy o nich w każdym niemal numerze. Sprawdź relację z TGSu.

Czy warto kupić TV LSD 20 cali 4:3, progressive scan z wejściem komponent i rozdzielczością 800x600? Chodzi mi o to, czy będzie lepsza grafika niż na zwykłym telewizorze?

20 cali LSD? Mogą być niezłe jazdy... A na poważnie – nie. W przypadku starej generacji konsol da to niewiele, a w przypadku nowej – lepiej kupić LCD o rozdzielczości 1280x720 lub zbliżonej.

Czy zlikwidowaliście SMS Express? Bo od jakiegoś czasu go nie było.

Połączył się z Konkretami – nie chcecie komentować, głównie pytacie.

Cześć chłopaki. Jaka jest według Was najlepsza kierownica do Gran Turismo 4 i dlaczego?

Logitech Driving Force Pro – perfekcyjna jakość, force feedback, 900 stopni obrotu – ta kierownica została zaprojetkowana specjalnie dla GT4. Wady? Cena około 400 pln.

W Gdańsku w pewnym przejściu podziemnym jest mały sklepik z prasą, gdzie kupiłem Neo+ 3/06 i 5/06 po 3,50 sztuka. Wiecie coś o tym?

Wiemy, właśnie udało Ci się wspomóc złodziei.

Siema ziomek wiesz morze jak w harvest moon: a wonderfull life sprzedaje się mleko i te inne guwna bo mam z tym problem? Nara.

ha ha, hahahaaha

Właśnie oglądam w TV „Najemników" i jednym z tych najemników jest Gulash, tylko że nie jest łysy i ma perfidnie brytyjski akcent. /Łysy

No popatrz. A ty jesteś Łysy, ale nie jesteś Gulash.

SILENT CARD

Jako że jesteś pewnie zasypywany mailami z laickimi pytaniami, to dołączę jeszcze jeden do kolekcji. Moje brzmi: Czy na memory cardzie z PS2 można save'ować gry z PS one? Jeśli tak, to czy mam coś zmieniać w ustawieniach konsoli (PS2), bo stałem się szczęśliwym posiadaczem Silent Hilla, ale nie mogę zapisywać stanu gry, bo konsola myśli, że nie ma karty pamięci. Więc jest na to jakaś rada, czy muszę po prostu kupić psx-ową memorkę?
Robu

↳ Obawiam się, że będziesz musiał kupić kartę pamięci do PSX-a. Nie powinna być szczególnie droga.

KONSOL KOMBAT: ANNIHILATION

Standardowo wypadałoby napisać co myślę o NEO+, od kiedy kupuję Wasz magazyn i inne takie bajery, ale sądzę, że najbardziej konkretne będzie przeskoczenie od razu do sedna sprawy. Otóż w numerze 88 (sic!) znalazł się bardzo ciekawy list niejakiego Thunder Speara, w którym zostało poruszone zagadnienie szowinizmu graczy oraz dość śmieszna rzecz – niewiedza redaktorów piszących wszelakie artykuły, takie jak np. recenzje gier.

↳ Tadam! Wszystko bardzo ładnie wyłuszczone, sam bym tego lepiej nie napisał. Zapraszam do frapującej i pełnej mądrych rzeczy lektury.

Od zarania dziejów ludzie (bądź grupy ludzi) starali się udowodnić swą wyższość nad innymi – „mój proszek wypierze wszystkie plamy, a Twój co najwyżej dwie i do tego śmierdzi". I ta chora chęć górowania dopadła także i graczy. Na początku wojny kompy vs konsole ludzie dogadywali sobie nawzajem, że to ich sprzęt jest ładniejszy, łatwiejszy w obsłudze. W końcu ktoś zrozumiał, że to wyłącznie rzecz gustu i nie ma sensu się spierać o takie detale, więc padło podsumowujące stwierdzenie, które miało zażegnać tę „wojnę" – najważniejsze są gry. Ale zamiast porozumiewawczego przytaknięcia głową obu ze stron, ktoś rzekł, że to gry na jego platformę są najlepsze. I ciągnie się to tak do dziś; z tym, że nie ma już konsolowcy przeciwko pececiarze, tylko fani Sony vs. fani Ninny vs. fani Niebieskich vs. pececiarze vs. fani Pokemonów (?) itd. Każda wojna powinna mieć jakieś założenia i każda ze stron powinna wiedzieć o co walczy, a Wy wszyscy ludzie pragnący udowodnić, że to właśnie Wasz sprzęt jest tym jedynym, nie macie nawet pojęcia kiedy nastąpi kres tego wszystkiego. Bo jak widzicie zakończenie tego durnego sporu (bo wojna to za dużo powiedziane)? Ustawki, á la bezmózgie drechy? Szturm na sklep Sony? Oczywiście że nie, bo wielu z Was woli „walczyć" w sposób anonimowy, czy to za sprawą i-netu, czy to magazynów właśnie takich jak NEO+. Więc? Czy ciągłe docinki pececiarzom, że ich gry są sterylne? Że niby tylko Simsy, fpp'y i strategie? Simsy są i będą, bo to produkt dla szerokiego grona osób, które niekoniecznie nazywają się graczami. FPP'y? Po prostu zazdrość! Half-Life 2 na X'a jest dobre? Na PC jest wygodniejsze. Podobnie jak Doom III, Far Cry, czy dowolna konwersja. Strategie? Myślicie, że tylko Front Mission III i FF Tactics są godne uwagi? Więc ściągnijcie klapki z oczu i dostrzeżcie masę gier pokroju Disciples (który moim zdaniem klimatem zabije dwie ww. produkcje). A cRPG? Tego jest masa, ale wspomnę tylko magiczne Planescape Torment (Gulash & Banan: pamiętacie jak zachwycaliście się tą grą jeszcze za czasów SS?)...

↳ Nie pamiętam, bo się nie zachwycałem, ja się zachwycałem Falloutem.

...które jest zdecydowanie najbardziej dorosłą grą tego typu na wszelakie platformy. I wierzcie mi lub nie, ale może konkurować z legendarnym już Final Fantasy VII (które pececiarze także mają). Z drugiej strony potęgi pokroju God of War (jedyna gra w ciągu 6 lat, która zrobiła na mnie pozytywne wrażenie), Tekken, Soul Calibur, czy Zelda znalazły swe miejsce na konsolach. Bijatyki nie mają prawa bytu na PC, bo niby klawiatura to nie pad – jeśli, ktoś jest takiego zdania, to zapraszam na walkę w dowolną część The King of Fighters, czy Samurai Shodown. ERPeGi to tylko japońskie? Dajcie sobie spokój, bo cJRPG mają najmniej wspólnego z prawdziwymi, książkowymi eRPeGami pokroju Warhammera, czy EarthDawna. Dostrzegliście coś? Rynek gier konsolowych uzupełnia się całkowicie z grami na PC i w ten sposób dopiero tworzy się worek, który można nazwać grami. Konsole mają swoje prawa i zarazem PieCe takowe mają. Więc „gry" to niby argument w Waszym durnym sporze? Jak widać – średni to argument, na który zawsze znajdzie się odpowiednia riposta. Zawsze znajdzie się jakiś paranoik, który chciałby wskazać fanbojom X'a, że nie mają Finala i, że niby ich konsola jest przez to gorsza (a zarazem jego jest „lepsza"). „Tonący brzytwy się chwyta" to jedyne co przychodzi mi na myśl, bo wiadomo, że Ci, którzy chcieli mieć Finala, świadomie kupili PS2, a Ci, którzy zechcieli grać w Fable lub Knights of the Old Republic, nabyli iXa (lub Pieca w tym konkretnym przypadku). Czy choć paru z Was zrozumiało? Jeśli chcę dziś jeść sałatkę z pomidorów, to oczywiście kupię pomidory, a nie, jak sugerują mi inni, bakłażany, bo smaczniejsze. Człowiek jest istotą, która w skrajnych przypadkach potrafi o siebie zadbać (sorry za ironię ^_^), a zakup sprzętu, który będzie miał nam służyć do grania, nie wydaje się jakimś mega wielkim problemem natury moralno-socjologicznej. Czy więc katowanie innych, za ich świadomy wybór ma sens? Gdyby ktoś był na tyle głupi, to odpowiedź brzmi: NIE. Czy według Was obrzucanie wyzwiskami osoby oglądającej mecze innej jedenastki niż Wy ma sens? Właśnie, i jeśli koniecznie chcecie kogoś nienawidzić (mocne słowo), to skierujcie swe negatywne uczucia na producentów i wydawców, bo przez nich dostajecie ciągle klony Pac-Mana (mini quiz: ile ma wspólnego Tenchu z Pac-Manem?), a przez ten głupi szowinizm tracicie tylko Wy, gracze.
Druga sprawa to niewiedza autorów piszących wszelakiej maści artykuły poświecone branży elektronicznej rozrywki. Ja osobiście jestem wprost rozbawiony tym, co napisał Thunder Spear, bo po jaką cholerę kobieta z małą wiedzą tematyczną używa argumentów, które są później tylko powodem do nie mającego żadnego sensu sporu. Gra wygląda konsolowo? Buhehehe! To znaczy jak, bo mimo tego, że „siedzę" już trochę w tym temacie, jakoś pojęcia pokroju „gra wygląda konsolowo/pececiarsko", „sterowanie jest konsolowe/pecetowe" nie mają dla mnie żadnego sensu. Chyba, że autorom takich głupich demagogii chodzi o rozdziałkę, czy też, że nie potrafią (dosłownie!) operować „grą" ^_-. Brak zręczności manualnych to chyba nie powód, żeby chrzanić takie głupoty?
Tu także baty dla eN PLUSa, w którym nie raz padło stwierdzenie, że dana gra wygląda pececiarsko... SNK FOREVER!!!
Pozdrawiam
equimanthorn

↳ Wiem, że się tu trochę powtórzę, ale ja się zgadzam. Prawie bezkrytycznie, może wyjąwszy te klony Pac-Mana. I równie dobrze jak się zgadzam mam świadomość, że te argumenty trafią w próżnię w przypadku wielu fanów swoich konsol. Zresztą nie można tego oczekiwać, bo niektórzy ludzie potrzebują czuć więź z innymi podobnymi sobie, a najłatwiej jest zjednoczyć się w obliczu wroga. Poza tym, do pewnego momentu, takie spory dodają pieprzu dyskusjom o grach, więc gdyby wszyscy się ze sobą ślicznie zgadzali, to byłoby trochę nudno. Oczywiście te wszystkie teksty są trochę na wyrost, ale tylko trochę. Nie powiem, że czekam na jakieś uwagi w stosunku do tekstu equimanthorna, bo moim zdaniem podsumował temat ładnie. Ale jeżeli się jakieś pojawią i będą sensowne – nie omieszkam ich opublikować.

"RYNEK GIER KONSOLOWYCH UZUPEŁNIA SIĘ CAŁKOWICIE Z GRAMI NA PC I W TEN SPOSÓB DOPIERO TWORZY SIĘ WOREK, KTÓRY MOŻNA NAZWAĆ GRAMI. KONSOLE MAJĄ SWOJE PRAWA I ZARAZEM PIECE TAKOWE MAJĄ"

XBOX 360 PL

Chciałem zapytać czy orientujesz się jak wygląda sprawa z premierą XBOXa 360 w Polsce? Czy XBOX „pierwszy" również będzie dostępny oficjalnie w naszym kraju?
Piotr

↳ **Xbox pierwszy oficjalnie nie będzie dostępny – nie bardzo miałby po co wchodzić na rynek, chyba że za cenę niższą niż peesdwójka. W sprawie detali na temat premiery zapraszam zaś na stronę 14 do wywiadu, jaki przeprowadziliśmy z Jakubem Mirskim z Microsoftu.**

WIĘCEJ JĘZYKA

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że dołączyłem do Waszego Konsolowego Świątka dość niedawno (dwa numery NEO+ temu). I do tego z małym kalibrem (na razie tylko PSP, ale w niedalekiej przyszłości – X360). Jednak powoli zaczynam się utożsamiać z tą częścią branży. Tak bardzo, że postanowiłem napisać swój pierwszy list do jakiegokolwiek czasopisma w ogóle (a trochę ich się przewinęło... powiedzmy, że dobrze pamiętam Gulasha jeszcze z pewnego działu o mordobiciach w pewnym czerwonym czasopiśmie).

↳ **Witamy w gronie konsolowych nieszowinistów.**

Chciałbym się odnieść do dwóch kwestii omawianych ostatnio na łamach Neo+. Pierwsza to problem poruszony przez Jakuba B. o (nad)używaniu angielskich zwrotów w czasopismach branżowych. Ja bym jeszcze rozszerzył to zagadnienie o różnego rodzaju emotikony i slangowe (ziomalskie) odzywki. Ja rozumiem, że czasopismo o grach rządzi się swoimi prawami i redaktorzy mają większą swobodę językową niż ich koledzy z Gazety Prawnej. Jednak dajcie spokój z takimi odzywkami, jak ta z jeszcze świeżej recenzji Tekkena na PSP: „(...) Tekken rządzi, a PSP ssie, i już". Nie powiem, po przeczytaniu tego fragmentu nawet podniosły mi się kąciki ust... ale czy tak powinien zwracać się poważny redaktor do poważnego czytelnika?

↳ **Pewnie nie, ale też nie słyszałem, żeby któryś z redaktorów uważał się za szczególnie poważnego.**

(...) Inna sprawa to kwestia emot. Czasopismo nie jest zbiorem postów z jakiegoś forum, czy pogadanką na gadu-gadu, więc powinno trzymać trochę wyższy poziom. Przecież od czasów Gutenberga – do czasu wynalezienia Internetu – ludzie jakoś potrafili wyrażać swoje emocje bez używania emotikonek...

↳ **Tak, i gdybyś czytał Neo wcześniej, wiedziałbyś, że jestem ich zagorzałym przeciwnikiem. Nie używamy ich w magazynie, a jeśli już, to w wyjątkowych (jak listy w FAQu) wypadkach.**

Innym problemem powracającym na łamy NEO+, jest kwestia znudzenia grami. Ze mną jest identycznie. Większość produkcji nie jest w stanie przykuć mnie do monitora (wybaczcie ten zwrot, ale jeszcze w dużej części jestem blaszakowcem, czy jak Wy to nazywacie) na więcej, jak kilkadziesiąt minut. Nic dziwnego, jeżeli przez trzy czwarte życia człowieka gry zawsze gdzieś tam się przewijały. Nic dziwnego, jeżeli widziało się już wszystko i nic nie potrafi zaskoczyć. Sytuacji nie poprawia fakt, że królują wtórne sequele, marne gry na licencji i inne bzdurne produkcje.

↳ **Każda nowa gra jest dla jakiejś części graczy całkiem nowatorska, oryginalna i pierwsza. Nie ma opcji, żeby ukazywały się same oryginalne, niesztampowe, niebanalne i odkrywcze gry.**

Jednak jest coś, co potrafi zaskoczyć. Sprawić, że poczuję się jakbym sięgnął po gry pierwszy raz. Takim czymś jest na przykład Fahrenheit (zarekomendowany przez kumpla konsolowca (pozdrowienia dla Grega w tym miejscu), który ma kupę błędów, wcale nie jest taki nieliniowy, a krótka fabuła pod koniec zaczyna śmieszyć. Jednak gra jest nowatorska, ciekawa, z polotem i pozwalała od siebie odejść dopiero po ujrzeniu napisów końcowych. Innym takim tytułem jest Dreamfall, który również nie jest wyzbyty błędów, jednak swoją epicką historią i niebanalnymi postaciami nadrabia wszystkie niedociągnięcia. Zażywając tej gry, czułem się jakbym oglądał dobry film lub czytał jeszcze lepszą książkę.

↳ **Zażywając? Poważna sprawa.**

Zakończenie natomiast spowodowało u mnie totalny paraliż szczęki (nie muszę wspominać, że bardziej była otwarta, niż zamknięta) przez dobrych parę minut. Oczywiście każdy gracz w miejsce tych gier może wstawić swoje własne tytuły. Jednak zawsze będzie tak, że dla tych kilku gier rocznie warto wyczekiwać, interesować się i w końcu przewalać tony gotowych tytułów. Gdyż nigdy nie wiadomo, kiedy natrafi się na tę perełkę. Pozdrawiam,
Vercin

↳ **Nie przypadkiem perełki są perełkami. Nie pamiętałbyś ich, gdybyś wyławiał same lśniące fajnością i oryginalnością gry. Zawsze najlepiej będziesz pamiętał właśnie te niezwyczajne – nie muszą płynąć ciągłym strumieniem – wystarczy, że będą pojawiać się co jakiś czas. Nie za często, ale i nie zbyt rzadko. Chyba, że chcesz mieć tylko jedną, ulubioną i hołubioną. Jak Basię.**

KATASTROFA PSPEJDONA

We wrześniowym numerze niejaki Solek wspomniał, że PSP debiutuje w filmach. Powołał się na przykład „Tokyo Drift". Ostatnimi czasy można było też zobaczyć handhelda w „Posejdonie", a jeszcze wcześniej w „Planie doskonałym" (Inside Man) Spike'a Lee. Zwłaszcza w tym drugim filmie obecność PSP jest mocno zaakcentowana – mały czarny chłopczyk pokazuje złemu białemu człowiekowi w masce, jak pogrywa sobie w grę, którą można by nazwać skrzyżowaniem GTA z 50 Cent: Buletproof (czy jak ten crap się zwał) i rozwala jakiemuś koleżce głowę i komentuje to w kąśliwy sposób. W „Posejdonie" dzieciak gra w jakąś strzelankę, ale zaraz po nadejściu wiekiej fali gubi handhelda... I tyleśmy go widzieli.
Ołtys

↳ **Dzięki za spostrzeżenia. Ślijcie je dalej.**

SALONOWY PROBLEM

Dzień dobry. Mam (jak już można to wywnioskować z tematu) problem. Chciałbym otworzyć mały salonik gier, w którym korzystałbym z konsoli. No i w tym momencie zaczynają się schody, bo nie wiem czy musiałbym opłacać tantiemy za używanie gier. Pytałem znajomego, który powiedział mi, że potrzebne są gry ze specjalną licencją do tych celów i w dodatku nie są one dostępne w Polsce. Niestety, w żadnym urzędzie mojego miasta nikt nie potrafi mi nic na ten temat powiedzieć, więc zwracam się do specjalisty. Czy możecie mi jakoś pomóc w tej sprawie? Proszę o jakiekolwiek informacje na ten temat. Szukałem już sporo w sieci, ale niestety nic ciekawego nie znalazłem.
ninja_toon
PS: Dobry artykuł „HD Era zbliża się"

↳ **Dzięki. A jeśli chodzi o Twój salonik – wszelkie „gralnie" i kafejki internetowe jakoś funkcjonują, więc jest to jednak dopuszczalne. Niespecjalnie wiemy na czym polega myk, ale prawdopodobnie na wynajmowaniu czasowym samego sprzętu bez softu. Spróbuj zadzwonić do jakiegoś dystrybutora gier z informacją, że otwierasz kafejkę internetową i chcesz kupić powiedzmy 20 egzemplarzy gry (tu wstaw jakiś tytuł, może pecetowego fpsa) – powinni być skorzy do współpracy i wyjaśnić całą sytuację.**

LIGA Z POŁUDNIA

Dzień dobry. Chciałbym poinformować Was o znakomicie zapowiadającym się cyklu imprez dla graczy. „Południowa Liga Graczy Konsolowych" to w skrócie: dwa główne ekrany w standardzie HDTV oraz możliwość śledzenia rozgrywek na zamontowanych w łożach ekranach LCD, potężne nagłośnienie dyskotekowe oraz wiele godzin wyśmienitej zabawy. Po więcej szczegółów, oraz zdjęć zapraszamy pod ten adres: http://www.voodooguild.com/1278. Potrzebujemy pomocy w rozreklamowaniu imprezy. Chciałbym prosić o zamieszczenie informacji na łamach czasopisma.
Paweł "djsound" Jankowski

↳ **Proszę bardzo. Jednak następnym razem zapraszam do skontaktowania się z działem reklamy.** ■■

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Yo, Guanabana, nietypowe pytanie. Czy są jakieś gry-musicale? Albo ze śpiewaną całą ścieżką dialogową? Niby to samo, ale to drugie to może być na przykład platformówka.

Najbliżej musicalu jest Tim's Burton Nightmare Before Christmas.

Witam. Czy PS3 będzie miało to zabezpieczenie o którym kiedyś mówiło się, że dany egzemplarz gry odpalimy tylko na jednej konsoli?

Na szczęście nie.

Bardzo bym chciał wiedzieć czy powstanie piąta część Residenta? A może już jest w produkcji? Bardzo bym chciał wiedzieć... /Szitu

Powstaje, oczywiście, że powstaje. Na „konsole nowej generacji".

To, że Nariko składa się z 5 milionów poligonów to kłamstwo i bzdura! Po co umieszczacie takie teksty w Waszym piśmie?

Takie „bzdury" wygadują developerzy, zresztą w poprzednim FAQu Patryk już się z tym mitem rozprawił.

Czy możecie w N+ opisać stare hity takie jak pierwsze Halo, Prince of Persia, Metal Gear Solidy czy Silent Hille? Tyle, że na konsole tej generacji?

Hmmm, że niby co?

Czy to prawda, że rysy ze strony nadruku na płycie DVD nie są w stanie uszkodzić zapisu cyfrowego ze względu na specyficzną strukturę DVD? /Robal

Uszkodzić zapisu nie są w stanie, ale mogą uniemożliwić odczyt, jeżeli laser będzie przeświecał przez płytę – spód wierzchniej warstwy odbija promień lasera.

Elo. Od długiego czasu czekam na MGS3 Subsistence i mam wrażenie, że przegapiłem! Już długo żadnych wiadomości na ten temat nie ma (przynajmniej w pismach, bo netu chwilowo nie mam) więc powiedzcie czy jest już w sprzedaży, czy dopiero się ukaże?

Właśnie na dniach Subsistence powinien pojawić się wreszcie w sklepach.

Czy możecie wydrukować plakat Kingdom Hearts 2? /sto tysięcy smsów

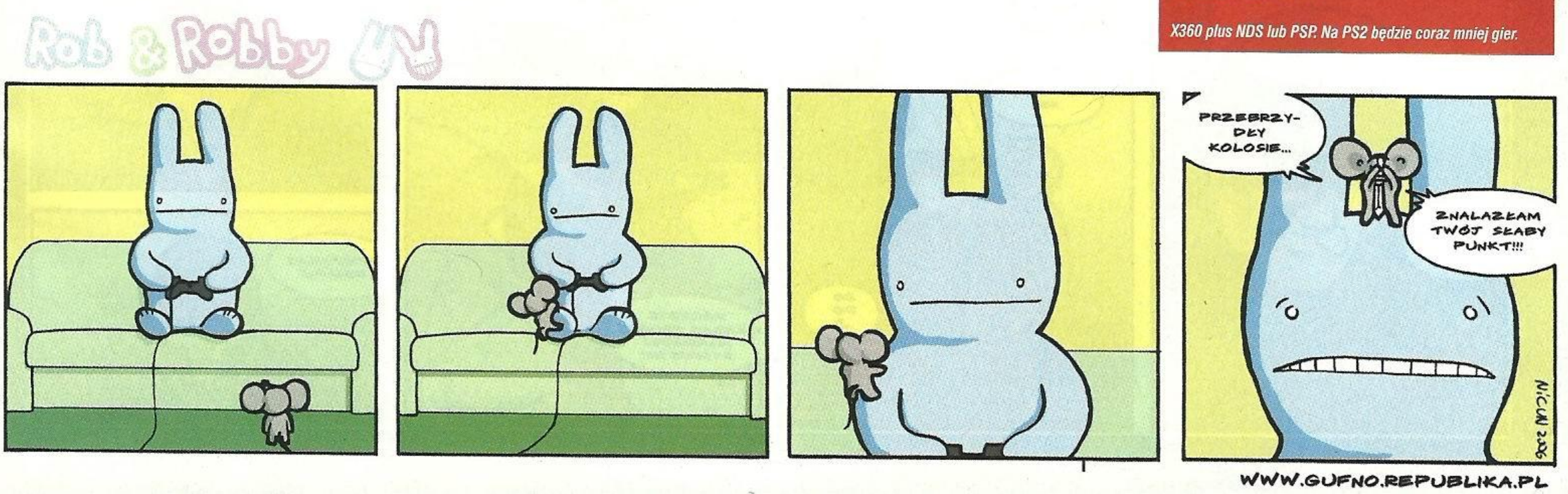
TAK! Na Wasze życzenie...

Mam pytanko – czy w okresie świątecznym jest możliwa obniżka ceny PSP w Europie?

Wszystko jest możliwe, być może właśnie w ten sposób Sony będzie chciało zrekompensować nam brak PS3 i znikomą ilość hitowych gier na PS2.

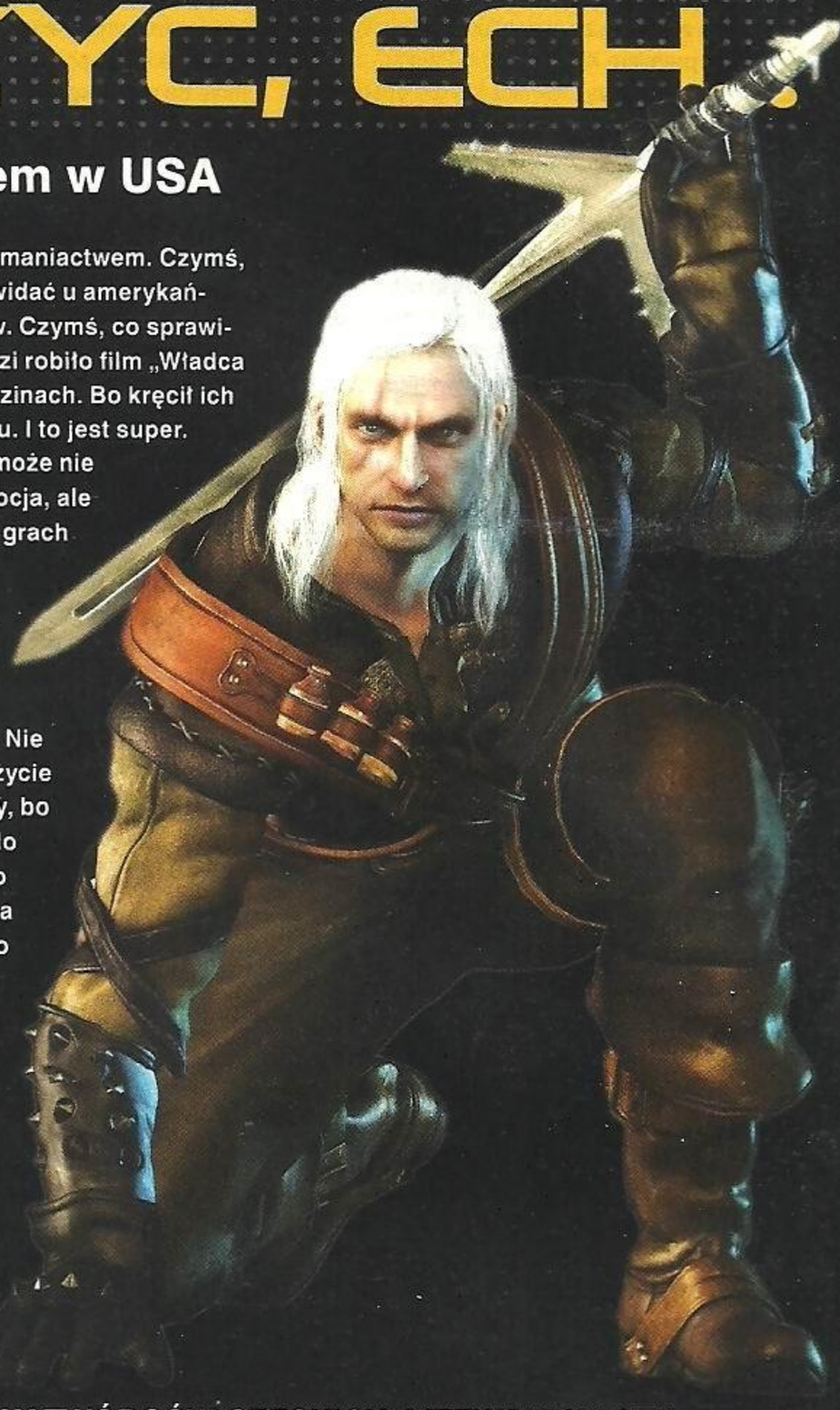
Witam! W co lepiej zainwestować – w Xboxa 360 czy combo PS2 + NDS zakładając, że ma mi to wystarczyć na kilka najbliższych lat?

X360 plus NDS lub PSP. Na PS2 będzie coraz mniej gier.



W USA SOBIE ŻYC, ECH...

Mam jednego znajomego, który zafascynowany jest życiem w USA



Twierdzi na przykład, że tam ludzie nie martwią się byle czym. Rozmowy telefoniczne lokalne za darmo. Banki, jak dają karty kredytowe, to sponsorują Ci 5% każdego zakupu, jakiego dokonasz. Nie mówiąc już o braku kolejek wszędzie, itp. Kiedy ów kolega wszedł do księgarni i zapytał, gdzie jest półka z komiksami, pan sprzedawca nie wiedział o co chodzi. Powiedział, że nie ma półki, ale na samej górze jest piętro (!) z komiksami i tam może sobie pobuszować. Kolega zemdlał, a następnie, już ocucony, chwiejnym krokiem poszedł zobaczyć co można nabyć. W takim Las Vegas wszystko jest tak barwne i kolorowe, że mają nawet repliki cudów świata. Kolega opowiadał też o wypożyczalniach gier, o tym, że nawet w małym miasteczku gry można dostać bez problemu. O promocjach, festiwalach, zjazdach fanów. Że jak się jest fanem na przykład takiego Tekkena, to można dostać do niego wszystko. Od butów przez majtki, aż po chlebaczki, plecaczki i okularki. Wszystko. Super, prawda?

Tymczasem okazuje się, że w takim USA, okiem zdystansowanych do życia Europejczyków, znacznie więcej rzeczy nie można niż można. Nie można powiedzieć murzyn, bo jest się od razu fe. Nie można przepuścić kobiety w progu, bo można trafić na taką, co się obrazi. Nie można powiedzieć koleżance, że fajna z niej laska, bo to już jest karalne. Nie mówiąc już o mówieniu złego słowa o wyznawcach Islamu. U nas też – nie oszukujmy się – fanatyzm religijny jest niezły i z wolna zmierzamy w jedynym możliwym kierunku, ale jeszcze jako taki dystans jest. Toteż Polska nie będzie dobrym przykładem na to, co chcę pokazać. A chcę pokazać, że z kolei Amerykanie są zafascynowani Europą. W końcu stąd w większości przybyli kiedyś tam, gdzie mieszkają. Tu ma swoje korzenie amerykańska kultura i tu ma korzenie ich współczesna filozofia myślenia i stosunek do pracy. Tak więc Ameryka ma kompleks Europy i trudno się dziwić. Dotychczas o tym nie myślałem, ale teraz mam nowe spostrzeżenia. Zaczynam oglądać gry z USA i widzę, że... nic tam nie widzę. Amerykańskie tytuły utknęły w schemacie, którego nie mogą przeskoczyć nie dlatego, że ktoś nie ma pomysłu. Dlatego, że nie można. Co z tego, że mogę rozwalić komuś głowę łomem i popatrzeć jak farbuje pół pokoju za jednym chluśnięciem? Co z tego, że pojawiają się jakieś motywy masakryczno-sadystyczne, skoro i to ma się ku końcowi. Są w USA projekty, żeby ostro obciąć agresję i przemoc w grach.

Tymczasem Japonia utknęła gdzieś w (kalkowanych zresztą bezlitośnie) opowieściach o miłości, horrorach, w których występują małe dziewczynki (musowo w japońskim horrorze) i płakaniu nad sobą. Kojima zabije Snake'a, bo w kulturze japońskiej wielcy bohaterowie muszą umrzeć, gdyż dzięki temu są wielkimi bohaterami. I w ogóle nie ma opcji, żeby Snake przeżył, bo mus to mus. Trochę zabawne, bo Snake jest już tak stary, że wystarczy, że wyjmą mu zasilanie z tego nowego egzoszkieletu i po prostu zmiażdży się sam własnym ciężarem. Ale wracając do tematu: obserwuję gry europejskie i widzę, że tu najczęściej developerzy sięgają po swobodę. Po gry dla dorosłych, gdzie bajkowe światy mają być realistyczne, technicznie dopracowane, a nie schematyczne. Gdzie walka będzie prawdziwą walką, a nie waleniem na ślepo przed siebie, gdzie sięga się po tematy tabu i nawiązania. To w grach europejskich pojawią się nawiązania do polityki światowej, to my możemy (jeszcze) żartować z naszych prezydentów i zająć się tym, co naprawdę denerwuje. Polityka amerykańska jest niedyskutowalna w grach. Co innego gry w Europie. Dziś więc, zapoznawszy się z relacjami ostatnich wystaw (głównie tym razem oglądałem wywiady, próbując między wierszami wyczytać co też się będzie działo) widzę, że to Europa wyciągnie z gier coś nowego. Nawet taki Pan Chmielarz, czy zespół tworzący Wiedźmina, potrafili zaskoczyć zapałem, chęcią do roboty i maniactwem. Czymś, co coraz rzadziej widać u amerykańskich producentów. Czymś, co sprawiło, że tak wielu ludzi robiło film „Władca Pierścieni" po godzinach. Bo kręcił ich ten temat po prostu. I to jest super. Może nie grafika, może nie gigantyczna promocja, ale na pewno widać w grach z Europy coraz większe zaangażowanie.

Tylko... gdzieś jest granica opłacalności. Nie można robić całe życie jednej, jedynej gry, bo trzeba przynosić do domu pieniądze co miesiąc. Nie można promować jednego tytułu za długo, bo będzie to wywalanie kasy w błoto. Europa musi się jeszcze nauczyć gdzie leży konsensus między grą dopieszczoną a dobrym produktem. Prawo rynku mówi, że grę można dopieszczać tylko do momentu, w którym środki włożone nie zwrócą się po sprzedaży. Krótko mówiąc, gra jest często słaba nie dlatego, że ktoś nie umiał jej poprawić. Jak by posiedział jeszcze dwa dni, to by poprawił. Ale najczęściej firmę nie stać jest, żeby zapłacić komuś za te dwa dodatkowe dni i decyduje się na wydanie tytułu. Stąd też obserwując podjarkę programistów z biednych krajów Europy (jak nasz, czy nasi wschodni i południowi sąsiedzi), dochodzę do wniosku, że ich pierwszy rzut będzie musiał umrzeć z głodu, dopiero potomni nauczą się, że prawo rynku zakłada po prostu, iż nie wypuszcza się gry dopiętej na ostatni guzik, bo zwykle w trakcie poprawek kończy się kiedyś kasa. Ale tak czy owak pięć razy bardziej wolę teraz tytuły twórców czeskich, litewskich czy polskich, od kolejnej hiperprodukcji z Los Angeles. Do czasu, aż firma spod LA nie wykupi tych wszystkich geniuszy do siebie. I nie wtłoczy ich w korporacyjne trybiki, żeby myśleli poprawnie, jak na amerykanów przystało.

PIĘĆ RAZY BARDZIEJ WOLĘ TERAZ TYTUŁY TWÓRCÓW CZESKICH, LITEWSKICH CZY POLSKICH, OD KOLEJNEJ HIPERPRODUKCJI Z LOS ANGELES. DO CZASU, AŻ FIRMA SPOD LA NIE WYKUPI TYCH WSZYSTKICH GENIUSZY DO SIEBIE

■■ **Grabarz**

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

TO JEST TEN SEZON 07

Nie powiemy Ci
jacy jesteśmy wspaniali,
pokażemy Ci. Raz za razem.
Jeśli grasz szybko,
będziemy grać szybciej,
ostrzej, lepiej.
Przyniesiemy chwałę
naszej drużynie,
dumę naszemu miastu.
Nie gramy dla kasy.
Gramy dla siebie.

FIFA 07

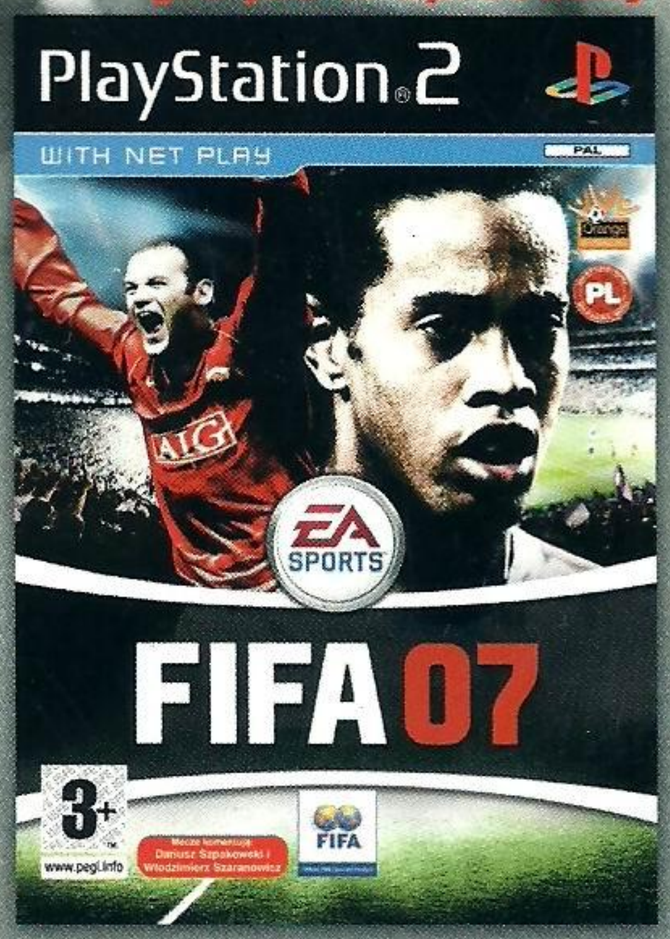
gra już w sprzedaży

Najpopularniejsza gra piłkarska w Polsce

Kluby Orange EKSTRAKLASA

Najbardziej znani polscy komentatorzy sportowi

WWW.FIFA07.EA.PL



Gra w polskiej wersji językowej na PC DVD i PlayStation 2

Loga firm © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA Sport oraz EA SPORTS są znakami firmowymi bądź zarejestrowanymi znakami firmowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt FIFA. FIFA LOGO © 1977 ™ wyprodukowany na licencji Electronic Arts Inc. Nazwy graczy i podobne użyte na podstawie licencji Międzynarodowej Federacji Profesjonalnych Piłkarzy „FIFPro" nazwy zespołów, klubów i/lub lig. Wyprodukowano w Unii Europejskiej. Wszystkie sponsorowane produkty, nazwy przedsiębiorstw, marek, znaki firmowe i loga są własnością ich odpowiednich właścicieli. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE I LOGO THE NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI FIRMOWYMI NINTENDO. NINTENDO NDS JEST ZNAKIEM FIRMOWYM NINTENDO. „PlayStation" oraz loga rodzime „PS" są zarejestrowanymi znakami Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" jest znakiem firmowym Sony Computer Entertainment Inc. Loga: Spółka Microsoft w Stanach Zjednoczonych, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live oraz Xbox, Xbox 360 i Xbox Live są albo zarejestrowanymi znakami firmowymi albo znakami firmowymi spółki Microsoft w Stanach Zjednoczonych i/lub innych państwach. Pozostałe znaki firmowe są własnością ich odpowiednich właścicieli. EA SPORTST™ jest marką Electronic Arts™